REVISTA

AÑO 2 / N°6- ABRIL-MAYO-JUNIO DE 2022

ACASIO
INFOGRAFIC.CA

¡HALLACO!

MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

CÓMICS

ILUSTRACIONES

ARTÍCULOS

ENTREVISTAS

NOTICIAS

6

SUMARIO

REVISTA
¡HALLACO!
MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

AÑO 2 NÚMERO 6.
Abril-Mayo-Junio de 2022.
Publicación trimestral.

Editorial.....3

Flash noticioso.....4

Meme internáutico, por El Internauta Fantoche.....6

El arte de hacer cómics. Trasladando la historia a las viñetas, por Osman Acasio.....7

Cómic de autor: Lucrecio, de Francisco Campo Solis.....9

Ficha del personaje: El Patriota, de Omar Cruz.....11

Cómic de autor: Sueño mutante, de Samuel Blanco.....12

Cómic de autor: Yo soy César Rengifo, de Ramón Siverio.....14

De manga a miniserie de dibujos animados, por Osman Acasio.....18

Cómic de autor: Melancolía, de Walter Sorg.....22

Cómic de autor.
Mitos y costumbres del Falcón de antaño, de Enrique Acasio.....25

Ilustración constructiva:
Ilustrando un pez prehistórico, por Osman Acasio.....29

Cómic de autor: Corrupto pero cumplidor, de Analí de Sousa.....33

Prologueando.....34

Entrevista a un historietista:
DAM.....35

Cómic El árbol y la roca, de Jésus Torrealba.....39

Sancho, el ingenioso hidalgo de la caricatura política nacional, por Pedro Ibañez.....40

Cómic de culto: Década de los 80.
Yarba la hija de la floresta, Capítulo 5, de Ramón Vargas U.....43

Samuel Blanco: Cuando el horror y el punk trascienden los cómics, por Daniel Klie.....47

Paso a paso. Ilustrando un cuento, por Carlos Trujillo.....48

Cómic de autor: La mujer del viento, episodio 2, de Acasio.....52

Composición visual perfecta. Arte abstracto lírico pintado con robots, por Enrique Acasio.....58

Cuento corto. Aroma a melcocha, de Mariangélica Delgado Vilera.....62

Un juego de tablero virtual. Segunda parte, por Enrique Acasio.....64

Cómic de autor. Rebullones zeta. Capítulo 5. Escribiendo sobre bandas virtuales, de Acasio.....66

Ilustración científica. Dibujo como sistema de registro de la manifestación rupestre, por Enrique Acasio.....68

Galería Hallaco.....72

Galería Fanart.....77

Arte portadas de Long Play.....78

Galería Paleoarte.....81

Galería Diseño de personajes.....82

Galería Arte urbano.....83

REVISTA
¡HALLACO!
MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

AÑO 2 NÚMERO 6.
Abril-Mayo-Junio de 2022.
Publicación trimestral.

Una producción de:

ACASIO
INFOGRAFIC, C.A

COLABORAN EN ESTE NÚMERO:

DAM
Dilianny Acasio
Enrique Acasio
Mariangélica Delgado Vilera

acasiooe@gmail.com

Todos los nombres, personajes, imágenes y demás material presentado en esta publicación son propiedad de sus respectivos autores y tienen derechos reservados. Únicamente han sido utilizados con fines informativos y de divulgación. Publicación sin fines de lucro.

EDITORIAL

Se presenta una nueva entrega de su revista favorita dedicada al cómic y las ilustraciones: ¡Hallaco!, un medio informativo digital, fresco e innovador para toda la comunidad de historietistas e ilustradores de Venezuela. Una ventana que exhibe los alcances y logros de nuestros artistas. Un canal abierto al debate y al libre pensamiento, que busca informar, educar y entretener. En sus páginas encontrará variedad: ensayos, noticias, opiniones, entrevistas, proyectos en puerta, cuentos cortos, historietas, mangas, ilustraciones y mucho más.

Para esta entrega en particular se estará presentando como siempre una selecta muestra de historietas venezolanas en nuestra sección Cómics de autor. Además, se le da continuidad a los cómics seriados que quedaron pendientes de la entrega pasada. Como novedad se incluye en la sección Cuentos cortos, un hermoso trabajo inédito de Mariangélica Delgado Virela, escrito para ¡Hallaco!, titulado Aroma a melcocha. En nuestra sección Entrevista a un historietista, nos acompaña el padre creador de obras como Suyai, Varona, Araña blanca, Sonrisa y Nación A. Nos referimos al historietista Alcides Marcano -DAM, quien comparte con nosotros la visión de su universo historietístico creado. Y por si fuera poco, como ya es habitual, presentando las secciones fijas como ilustración constructiva, ilustración científica, paleoarte, paso a paso, entre otros. Referente a la sección Galería Hallaco estará exhibiendo hermosas ilustraciones de talentosos artistas. Esto y más encontrarán en sus páginas.

A aquellos interesados en participar, la revista ¡Hallaco! se encuentra abierta a colaboraciones. Si desea participar en ella y ver sus trabajos publicado en sus páginas, puede hacerlo enviando su material al correo del editor **acasiooe@gmail.com**. Desde ilustraciones, historietas autoconclusivas de cuatro a seis páginas, caricaturas, fanarts, ensayos, opiniones, reseñas de cómics nacionales. ¡Participa y colabora!

Sírvase entonces mediante la presente como medio informativo para ponerse al corriente y estar enterado de lo que acontece en materia de narrativa gráfica creada en nuestro país. Solo esperando que disfruten de su contenido tanto como lo hicimos quienes colaboramos con su producción.

Osman Acasio. Editor en jefe.

FLASH NOTICIOSO

CONVOCATORIA A CONCURSO.

La editorial Comix Zone con sede en Brasil, la editorial iLatina con sede en Francia y las editoriales Historieteca y Loco Rabia con sede en Argentina convocan al 1º Premio de historieta sudamericana, en sus categorías Novela Gráfica e Historieta de género. Pueden participar todas las personas que residen en Latinoamérica (Desde el río Bravo hasta la Antártida) o sea su nacionalidad la de algún país latinoamericano, aunque no residan en la región, siempre que presenten proyectos de historietas originales e inéditos, no publicados. Se adjudicará un premio a la Mejor Novela Gráfica y otro premio igual a la Mejor Historieta de Género. Este Premio constituye una obligación contractual para el autor o los autores ganadores para entregar la obra terminada en un plazo máximo de 12 meses después de la adjudicación del Premio.El premio consistirá en: cuatro mil dólares de adelanto de derechos para la edición de la historieta en tres países: Argentina, Brasil y Francia. El plazo de admisión de originales terminará el 30 de abril del año 2022 a las 24:00 horas de Argentina. El fallo será inapelable y se hará público durante la entrega de premios que tendrá lugar físicamente y/o digitalmente el 30 de junio 2022.

Instagram: @premio.hq.sa

CITAS SABIAS

"Hay una cosa interesante, que es qué cuando uno habla de cómics, uno se da cuenta de la enorme versatilidad que tiene el cómic, y que efectivamente no tiene fronteras."

Carlos Aponte.
Historietísta. Biologo.

"Cuando era joven ambicionaba ser una persona que hiciera una diferencia en el mundo... la vida es maravillosa, y me encanta."

Jim Henson.
Padre de los Muppets.

"El surrealismo es la sorpresa mágica de encontrar un león en el armario donde uno quería coger una camisa."

Frida Kahlo.
(1907-1954)

CITA SABIA

"Para ser un verdadero artista debes saber mucho y para ello requieres de años de preparación continua y muchísima práctica, aprendiendo a observar de todo."

Glen Fernández -GlenFX.
Historietista caraqueño creador de obras como Errantes, Eidolon y Vilkanik.

PREGUNTA DE NUESTRO INTERES

¿QUIÉN HIZO LA PRIMERA PELÍCULA DE DIBUJOS ANIMADOS?

Contrario a la creencia popular de atribuirle la primera película de dibujos animados a Walt Disney con su obra BlancaNieves y los siete enanos (1938), el credito recae en un animador sudamericano. **El apostol**, película argentina de 1917, escrita y dirigida por Federico Valle con dibujos de Quirino Cristiani. La pelicula animada tenía una duración de 70 minutos y requirió de 58.000 dibujos para ser completada después de 12 meses. Se trataba de una sátira política en la que un hombre al morir va al cielo y bombardea con rayos la ciudad para limpiarla de la corrupción e inmoralidad. Fue bien recibida por el público, la crítica y los medios. Cristiani produjo una segunda película animada en 1918 titulada Sin dejar rastro, que no tuvo la misma difusión que su antecesora y muy pronto cayó en el olvido. No se conservan copias de estas cintas.

Fuente: Animation World Network.

FLASH NOTICIOSO

La agrupación Programa Amigos del Noveno Arte (PANA) postea en su cuenta de instagram un volante alusivo al 24 de abril como día del cómic en Venezuela, en movimiento permanente con su campaña de promover la celebración oficial del día del cómic nuestro a nivel nacional en esta fecha en motivo de la primera historieta venezolana publicada en un día como este por alla por 1923. El credito recae en Leoncio Martínez -Leo con su historieta Vida y aventuras de Pinocho o Hazañas de un muñeco de madera, publicada en la revista Fantoches número 2. Una campaña promocional que la revista ¡Hallaco! respalda abiertamente. A dicha imagen posteada le acompaña el siguiente texto: "¡Rumbo centenario y deseoso de que el 24 de abril se convierta oficialmente en el día de la historieta venezolana!"

CITAS SABIAS.

"El cómic tiene que servir para sembrar tambien, no solamente el talento, sino la esperanza, y pensar que sirve para proyectar un país mejor, que es nuestra Venezuela."

Juan Carlos Darias.
Director Revista Clips.

"Recuerden, una computadora de un millón de dolares, emparejada con una idea tonta, resulta en una idea tonta de un millón de dolares."

Syd Mead.
Legendario diseñador visionario futurista detrás del look de películas como Alien, Blade runner y los diseños de vehículos en Tron.

"Nosotros necesitamos personajes como el Chapulín colorado, no tan torpes como él, pero si necesitamos identificarnos con personajes venezolanos."

Sammy Rodríguez.
Editor revista Venezuela en Cómics.

"Las portadas de cómics modernos estimulan a los artistas a ser más imaginativos y menos prosaicos."

Adam Hughes.

"Originalidad, una palabra que muy poca práctica tiene por estas tierras y sumado a la falta de identidad nos hace poco competitivos."

Alcides Marcanao -DAM.
Creador de historietas como Suyai, Varona, Sonrisa, Araña blanca y Nación A.

EVENTOS GEEK.

En Barquisimeto, estado Lara, se celebró el evento geek Matsucon en su cuarta edición. Un evento de entretenimiento relacionado con el mundo del cómic, animé y manga. La cita tuvo lugar en el salón Expo Center del centro comercial Arena Plaza, los días 19 y 20 de marzo. El evento contó con números paradas ofreciendo material surtido y variado. Se dieron concursos de videojuegos, cosplay, dibujos y presentaciones de K-pop.

En Punto Fijo, estado Falcón, se estará celebrando la segunda convención Anime Kay los días 6 y 7 de mayo en las instalaciones del centro comercial Ciudad del viento. Luego de transcurrir siete años de su primera entrega, la convención viene con actividades de baile, karaoke, torneos de videojuegos, concursos de cosplay y las infaltables paradas con ventas de articulos relacionados con el mundillo. Entrada libre.

FLASH NOTICIOSO

El historietista caraqueño Roland Carmona, residenciado en Argentina, publica su más reciente obra Imaginarium, bajo el sello de Exodo Cómics. Una historieta formato DIN A5 blanco y negro que nos narra las aventuras que viven unas niñas hermanas que dan rienda suelta a su imaginación. Carmona anuncia en su cuenta de Instagram el estar trabajando en el desarrollo de su segunda entrega.

La agrupación Programa Amigos del Noveno Arte Pana se encuentra trabajando en uno de sus más recientes proyectos gráficos titulado Entre el cielo y la tierra: José Gregorio Hernández en el imaginario Popular. Un proyecto desarrollado en conjunto con el Centro de Estudios de Caracas. Una historieta del que muy pronto seguramente tendremos más noticias y veremos igual de pronto publicada.

El historietista falconiano Acasio anuncia en su blog Sobre ilustraciones y cómics el estar trabajando en una de sus más recientes propuestas de arte secuencial. Especificó que se trata de una novela gráfica del género realismo mágico aderezado con algo de melodrama y ficción histórica, de cuyo apartado gráfico se inspira de las obras de Peter Chung y del artista Egon Schiele. El creador de El androide protopensante que calculaba se reservó el título de la obra, pero si adelantó que lleva hasta ahora 28 páginas de lo que podría llegar a ser un volumen de 90 a 120 páginas.

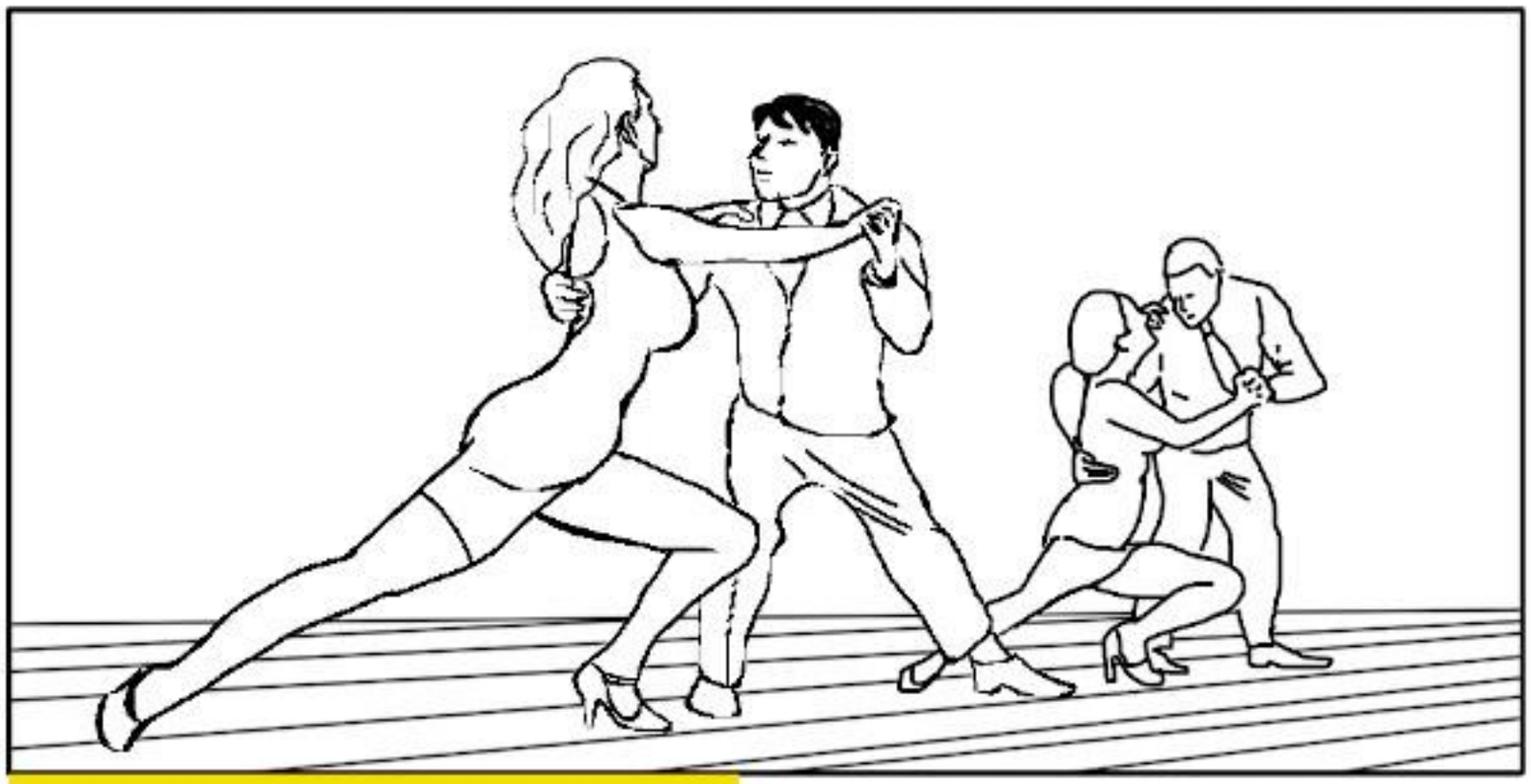
PALABRAS SABIAS. OLVIDA LA PERFECCIÓN.

Aprendiendo del maestro y desechando la idea de alcanzar un estilo distintivo: "En Francia, el artista busca darse a conocer y reconocimiento. Ellos no estan interesados en la perfección o la examinación. Ellos buscan su estilo. Yo busco la verdad."

Jean "Moebius" Giraud.

MEME INTERNÁUTICO

Por El internáuta fantoche



EL ARTE DE HACER CÓMICS. TRASLADANDO LA HISTORIA A VIÑETAS.

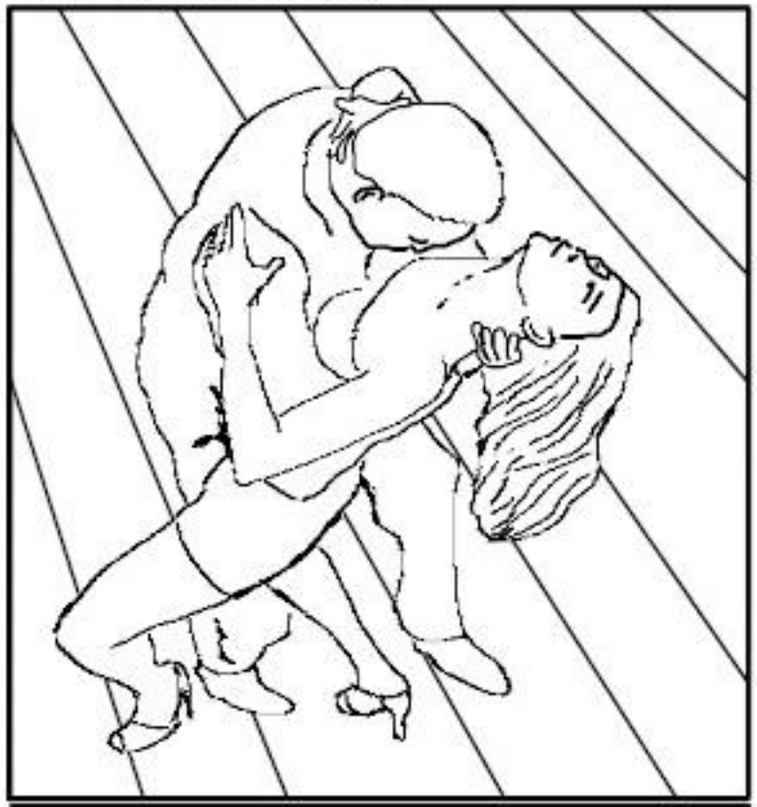
Por Osman Acasio.

Un buen historietista (tanto el guionista como el ilustrador) es aquel que en su deseo de transmitir apropiadamente la historia contada en páginas de viñetas, sea capaz de sintetizar aquello que le pueda ser util de cualquier otra manifestación artística de las que existen o han existido a lo largo de toda la historia. De este modo encontrará no solo la anhelada inspiración para definir sus proyectos, sino que descubrirá soluciones ingeniosas a muchos de sus problemas, algo que a buen seguro repercutirá en una mejora sustancial del trabajo final. El teatro, el cine o la pintura son algunos de esos fértiles campos que no debemos ignorar al momento de construir cualquier página de historieta.

EL TEATRO COMO REFERENCIA.

Si tomamos como referencia el mundo de las artes escénicas (bien sea el teatro o la danza), nos percataremos de lo importante que resulta para un actor conocer en todo momento cúal debe ser su ubicación en la escena, e igualmente que pose ha de componer en cada momento de la representación. En virtud de las propias dimensiones del escenario y la disposición alejada de los espectadores, el actor ha de transmitir sentimientos a partir de la utilización de todo su cuerpo para dar a conocer cuanto sucede.

Si un personaje está triste, no basta con que componga un gesto elocuente de tristeza en su rostro (que solo podrán apreciar aquellos espectadores que estén en las primeras filas), para darle énfasis al gesto, debe adoptar una pose que sea capaz de representar toda la tristeza que invade su cuerpo. Asi pues, puede optar por hundir su cabeza en el pecho, como si quisiera ocultarse del mundo, dejar caer sus brazos como si una pesada carga se tratase y arquear un poco la espalda en señal de abatimiento. El mensaje corporal ayuda mucho a transmitir sentimientos. Un recurso muy valido empleado en el cómics.



Incluso el mundo de las artes escénicas como la danza puede ayudar al historietista en la busqueda de inspiración a la hora de plasmar su obra en las páginas de un cómics.

EL TRUCO DE LA SILUETA.

Al momento de componer una escena en una viñeta de cuyo resultado final será contemplado en un lienzo plano, el historietista ilustrador ha de ingeniarselas para transmitir el mensaje y que se muestren a los personajes que intevienen en escena de forma clara y de facil lectura. Es en este punto donde cobra una especial relevancia un

principio básico de la comunicación iconográfica, centro de importantes estudios acerca de la percepción humana en procesos comunicativos, como la Teoria de la Gestalt, que sostiene que al espectador siempre le tenemos que ofrecer formas claras, siluetas perfectas. Esto se debe a que el ojo humano lo primero que capta de una escena es el contorno de las formas, y despues el fondo. De allí que cuanto mayor claridad empleemos al momento de componer las diferentes acciones de nuestra narración, con perfiles claros, con siluetas facilmente reconocibles, más le facilitaremos al lector la comprensión de todo cuanto sucede.

Un truco para saber si una determinada pose cumple su función de transmitir claro el mensaje, es dibujando al personaje en pose y rellenando la figura con carboncillo, dejando únicamente la silueta. Si se es capaz de comprender lo que representa esa pose es que funciona. Si no es así, habrá que dibujar al personaje en la misma pose, pero desde otro ángulo de vista hasta que se muestre con elocuencia la acción.

El uso de la silueta ayuda mucho tambien a la hora de diseñar personajes. El poder de la silueta como medio expresivo de facil lectura y reconocimiento ayuda en la concepción del personaje mismo. Como ejemplo se tiene las orejas del ratón mickey dibujadas en su cabeza, un personaje que puede ser reconocido fácilmente en silueta. Fue así como teniendo este precepto en mente, concebí el diseño conceptual de mi personaje de historieta María Lionza Steampunk, facilmente reconocible en silueta por su caracteristico tocado sobre su cabeza. Como ejemplo se puede apreciar en la siguiente ilustración la naturaleza expresiva de la pose de dicho personaje cotejandolo con su respectiva silueta.

LA PUESTA EN ESCENA.

En toda producción historietística, la puesta en escena constituye uno de los aspectos más importantes de cara al resultado final de la obra. En ella se concretará la manera que posee el narrador gráfico de transmitir el mensaje deseado. Una buena puesta en escena se caracteriza porque los personajes en pose, auxiliados por el lenguaje corporal, se encuentran donde debe en cada momento y la vista de cámara se situa en la posición optima para mostrar la acción, encuadrando eficazmente al personaje en su relación con los demás y con el entorno. Es recurrente el uso del lenguaje cinematográfico, extendido universalmente, sus planos visuales, posicionamientos y angulaciones del punto de vista de la cámara para transmitir la historia.

ESTÉTICA VISUAL USANDO PERSPECTIVAS.

Al beber de la fuente de inspiración del cine y su legado, no debemos olvidar un principio estético importante en la historia del cine, que hace referencia al efecto psicológico que transmite determinada escena según la perspectiva. La perspectiva produce un fuerte efecto psicológico en la percepción del observador. Es así, como posicionando varias cámaras enfocadas a un mismo sujeto y en un mismo entorno, se obtiene diferentes percepciones visuales del mismo sujeto. Por ejemplo, Si tomamos al personaje desde arriba, lo que en el argot se denomina en picado, transmitimos al lector la sensación de que el personaje parece más vulnerable, desvalido, indefenso, en peligro y solitario. Tomando un ángulo de cámara a la altura de los ojos del personaje, entrega una percepción de normalidad y neutralidad. Éste parece una persona corriente. Ahora, si tomamos al personaje desde abajo, lo que se denomina en contrapicado, la perspectiva siguiere invencibilidad, fuerza, confianza y liderazgo. Un recurso, por cierto, empleado magistralmente por el director Alfonso Cuarón en su pélicula Gravedad al final del film para enaltecer a la protagonista luego de salir airosa de todas sus vicisitudes. En definitiva, el uso de ángulación del tiro de cámara resulta en un recurso muy empleado a la hora de poner en práctica una determinada puesta en escena. Y así, en la medida que el historietista pueda lograr contar apropiadamente la historia a través de las viñetas, empleando cuanto recurso se encuentre a su alcance para ello, obtendrá una obra de facil lectura y facil interpretación de parte del público lector a quien vá dirigido.

CÓMIC DE AUTOR: Francisco Campo Solis.

Cómic "Lucrecio (2021), de Francisco Campo Solis. Publicado por Ediciones La Duendes.

GRIN GRIN GRIN

AHORA SUPONGO LO SUCCIONARÁS CON TUS EQUIPOS...

...SINESE FANTASMA AHORASI PODRÉLIMPIAR LACASA

OH,NO,SRA, ESOS MÉTODOS RUDIMENTARIOS QUEDARON ATRÁS,NOSOTROS HACEMOSDELA CAZA DE FANTASMAS ¡UNA LABOR SOCIAL!

¿CREE QUE ESA CADENA TENDRÁ EFECTO?

NUNCA FALLA,MI SEÑORA

¡CADENA!

RATO DESPUÉS...

LUEGO PUEDES EMPEZAR CON EL BAÑO

ESAS @☆# ✡ CADENAS, GRRR

RAS RAS

FICHA DEL PERSONAJE.

EL PATRIOTA.

Miguel, un hombre de la clase trabajadora aspiracional, mayor de cuarenta años e ingeniero electrónico, sufre por el asesinato de su esposa e hijo en mano de delincuentes, circunstancia que lo convierte en un vigilante enmascarado. Inspirado por los colores del tricolor nacional elabora un traje, su arma es un bate firmado por Andrés Galarrága y sus valores son nobles sentimientos de justicia. No emplea su fuerza para matar, sino para llevar adelante un castigo ejemplar contra sus enemigos, impulsado por su fuerza moral basado en la Constitución Bolivariana. No está oculto trás una falsa identidad, más bien encarna la transformación del individuo común en un héroe.

SOBRE EL CÓMIC DE EL PATRIOTA.

El Patriota es un personaje de cómic obra del historietista y caricaturista Omar Cruz. Luego de una larga espera de 23 años, de constancia y trabajo, de rechazos e intentos fallidos, el personaje de cómic que naciera en 1993 de la mente activa de su creador Omar Cruz, al fin vé la luz pública en el marco de la 7ma Feria del libro de Caracas. Una historieta de edición limitada, 23 x 31 cm, de 44 páginas a full color, titulada El Patriota, la máscara de la esperanza.

PALABRAS DEL AUTOR.

El Patriota es uno de mis más amados y ambiciosos proyectos, una creación cuyo fín es demostrarle al mundo que en Venezuela tambien somos capaces de hacer personajes con los cuales nos podemos identificar. Mi sueño es inspirar a esa gran cantidad de dibujantes y talento nacional para que hagan y publiquen sus personajes de historieta. El Patriota lo inventé en 1993 y en 2016 salió publicado.

Fue en 1993 cuando de mi lápiz surgió un personaje de ficción que cubría su rostro con una máscara tricolor que calzaba alpargatas con un liquiliqui gris. Lo definí como un justiciero. Un superhéroe con la misión de incentivar a los jovenes a crear y publicar sus personajes y sueños, porque definitivamente sí se puede.

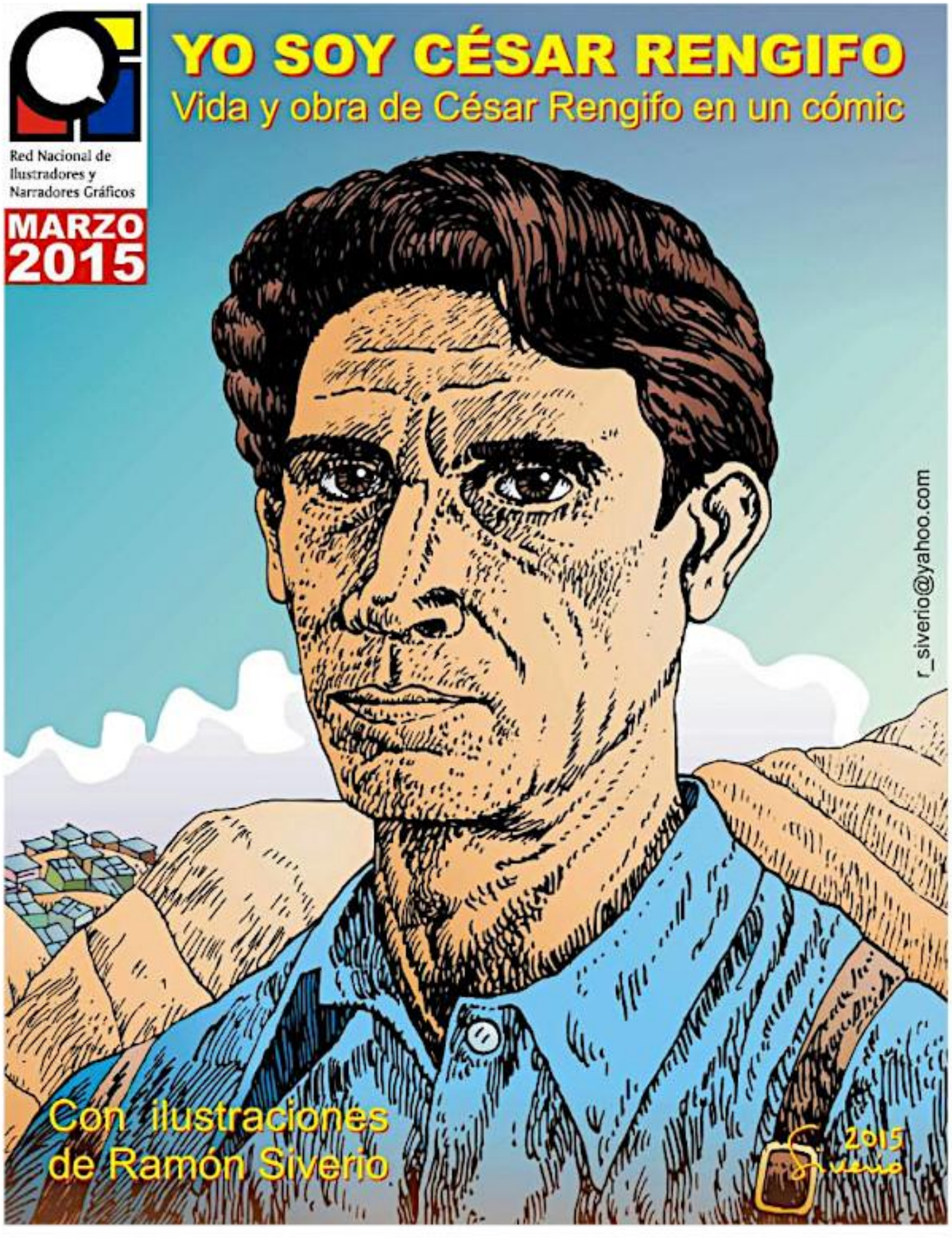
Su guión o estilo de ilustración no tendrán nada de espectacular o diferente, pero tengan la seguridad de que en cada cuadro, trazo, color, texto lleva el más puro de los sentimientos que un artista pueda brindarle a sus lectores.

A lo largo de estos 23 años El Patriota ha experimentado cambios en su apariencia, los cuales parten del diseño "humorístico" inicial hasta el actual aspecto clásico de "comics" americano. Esto con la idea y sana ambición de demostrarle al mundo que en Venezuela también tenemos talento para exportar.

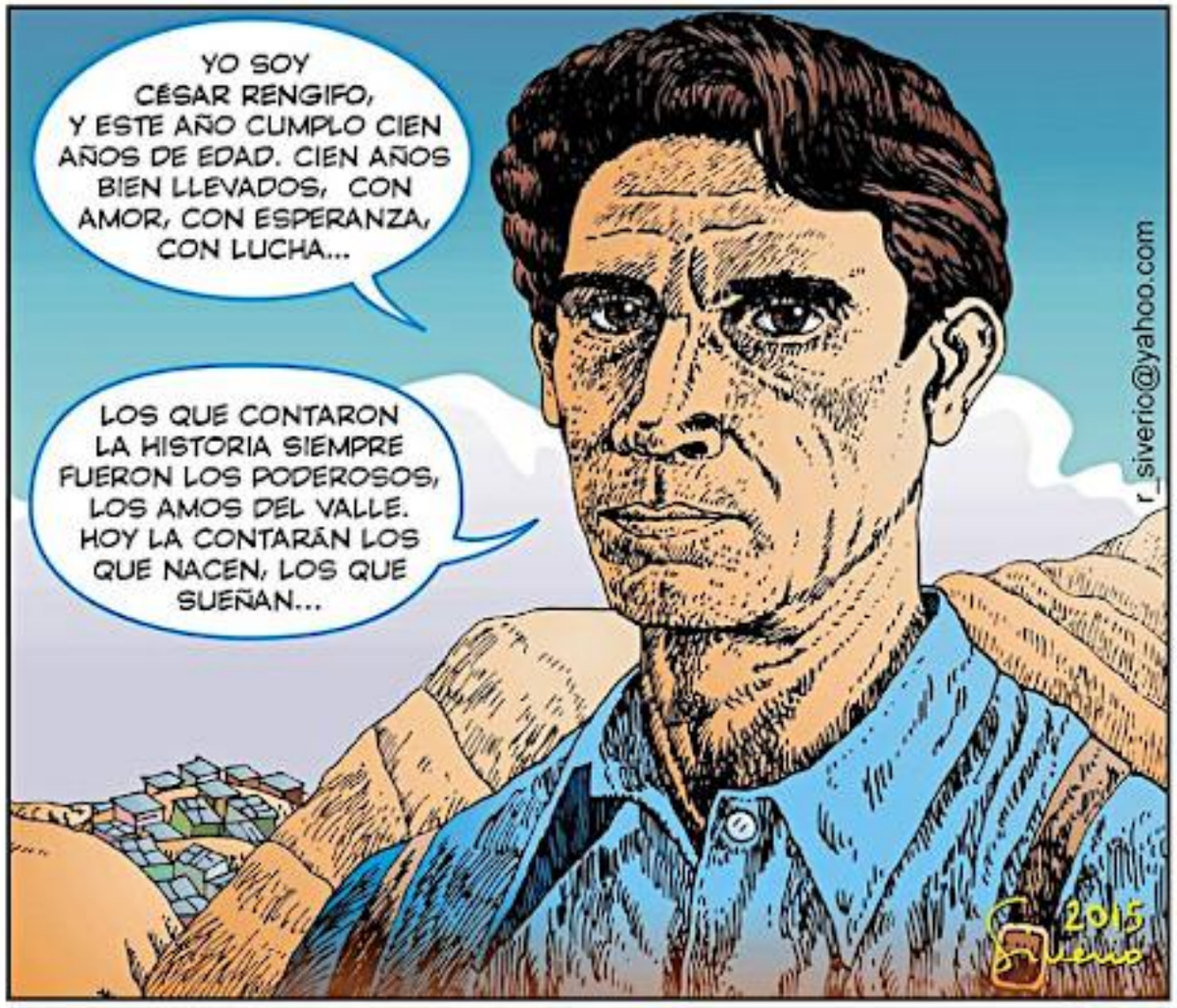
MUTANT DREAM by Samuel Blanco

SUEÑO MUTANTE (2015), de Samuel Blanco.

CÓMIC DE AUTOR: Ramón Siverio.

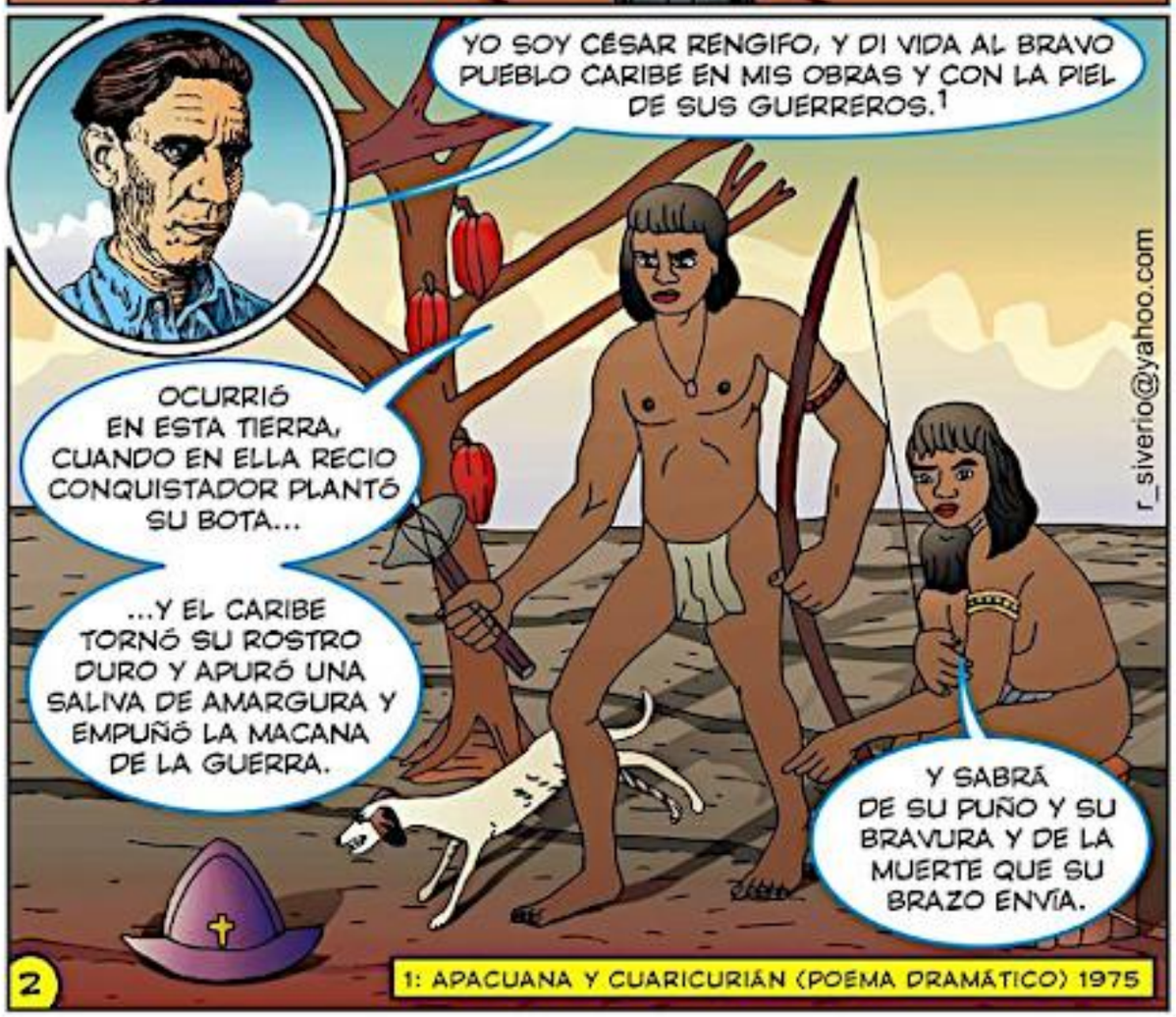


Cómic de Ramón Siverio -Niño Jesús como propuesta para el Concurso César Rengifo. 100 años de realismo social, convocada en 2015 por la extinta agrupación RING.


YO SOY CÉSAR RENGIFO, Y ESTE AÑO CUMPLO CIEN AÑOS DE EDAD. CIEN AÑOS BIEN LLEVADOS, CON AMOR, CON ESPERANZA, CON LUCHA...
LOS QUE CONTARON LA HISTORIA SIEMPRE FUERON LOS PODEROSOS, LOS AMOS DEL VALLE. HOY LA CONTARÁN LOS QUE NACEN, LOS QUE SUEÑAN...
r_siverio@yahoo.com
2015

EL ÁGUILA IMPERIAL HA BATIDO SUS ALAS SOBRE ESTAS TIERRAS, SIEMPRE CON LAS MISMAS AMENAZAS, LAS MISMAS CRUELDADES...
... ¡DESDE EL MISMO MOMENTO EN QUE LLEGARON LOS PRIMEROS INVASORES!

YO VI EN ESTE VALLE CRECER EL MAL Y MORIR LA PAZ, YO VI A LOS QUE SUFREN Y A LOS PODEROSOS QUE ANIDARON EL SUFRIMIENTO.
1


YO SOY CÉSAR RENGIFO, Y DI VIDA AL BRAVO PUEBLO CARIBE EN MIS OBRAS Y CON LA PIEL DE SUS GUERREROS.[1]
OCURRIÓ EN ESTA TIERRA, CUANDO EN ELLA RECIO CONQUISTADOR PLANTÓ SU BOTA...
...Y EL CARIBE TORNÓ SU ROSTRO DURO Y APURÓ UNA SALIVA DE AMARGURA Y EMPUÑÓ LA MACANA DE LA GUERRA.
Y SABRÁ DE SU PUÑO Y SU BRAVURA Y DE LA MUERTE QUE SU BRAZO ENVÍA.
r_siverio@yahoo.com
2
1: APACUANA Y CUARICURIÁN (POEMA DRAMÁTICO) 1975

¡EL IMPERIO ESPAÑOL QUISO ATRAPARNOS PARA SIEMPRE EN SU NIDO DE INJUSTICIA! ¡PERO HÉROES DE TODA DIGNIDAD AHUYENTARON CON SUS LUCHAS A ESOS DEMONIOS! ¡YO VI CRECER UNA ESPIGA EN CARABOBO![2]

¡PRESENTE ESTOY AQUÍ, BOLÍVAR, LIBERTADOR DEL FUEGO QUE HOY A AMÉRICA INCENDIA!

¡POR ESO ESTOY AQUÍ, PRESENTE EN CARABOBO! TUPACAMARU II ME LLAMAN ¡Y HE DE DECIRTE HOY QUE NUNCA HAS DE DORMIR, BOLÍVAR, NI DESCANSAR, BOLÍVAR!

¡TU IMAGEN, TU PALABRA, TU CORAZÓN, HAN DE ESTAR SOBRE AMÉRICA DESPIERTOS PARA SIEMPRE!

r_siverio@yahoo.com

2: ESA ESPIGA SEMBRADA EN CARABOBO (FUNERAL A UN SOLDADO DEL PUEBLO) (CANTATA) 1971

3

¡Y CON ESE GENERAL DE LIBERTADES, ESTÁ TAMBIÉN LA MUJER QUE DIO SUS FUERZAS POR LA PATRIA! ¡YO HICE RENACER A LA HEROÍNA EN PÁGINAS QUE ESCRIBÍ UNA CLARA NOCHE! ¡MARÍA ROSARIO SE LLAMABA, MARÍA ROSARIO NAVA![3]

¡YO VI AL PUEBLO SALIR DE LAS CASAS Y SEMBRADOS, Y UN SONORO ALBOROZO TREPARSE POR LAS CUMBRES...!

SOBRE POTROS Y CANTOS ¡¡UN CAPITÁN LLEGABA!!

¡ERA BOLÍVAR!

r_siverio@yahoo.com

3: MARÍA ROSARIO NAVA (CANTATA) 1964

4

Y EL NEGRO MANUELOTE A LA LUCHA SE SUMABA.4
¡DEBE HABER ALGO POR LO CUAL LUCHAN Y SE SACRIFICAN TANTOS!
¡DEBE SER ALGO GRANDE!
4: MANUELOTE (DRAMA EN UN ACTO) 1950

¡ME IRÉ A ESA GUERRA! ¡QUIZÁS HAYA UN PUESTO PARA MÍ JUNTO A ESA GENTE QUE MANDA BOLÍVAR!
r_siverio@yahoo.com

MAS BOLÍVAR FUE TRAICIONADO Y POR ESO DIJO UN TRISTE DÍA: ¡HE ARADO EN EL MAR! Y SE FUE CON SU OBRA INCONCLUSA Y SECUESTRADA POR LA OLIGARQUÍA.
5

EN ESTA TIERRA HAY UN PUEBLO QUE ESCRIBIÓ SU PROPIA HISTORIA PARA LA ETERNIDAD.
UN PUEBLO QUE LUCHÓ Y TRIUNFÓ AQUEL 13 DE ABRIL.

EL PUEBLO DEL CACIQUE GUAICAIPURO, DEL LIBERTADOR SIMÓN BOLÍVAR, DEL GENERAL EZEQUIEL ZAMORA Y DE TANTOS OTROS.
UN PUEBLO QUE HOY ESTÁ EN LAS CALLES Y EN LOS CAMPOS, PARA GRITAR CON TODA EL ALMA: ¡UN 11 DE ABRIL Y DE SANGRE COMO AQUEL NO VOLVERÁ JAMÁS!
CHAVEZ
LA LUCHA SIGUE
r_siverio@yahoo.com
2015
6

DE MANGA A MINISERIE DE DIBUJOS ANIMADOS

Por Osman Acasio.

Pesadilla en suspensión criogénica es un manga que publiqué en formato fanzine de pocos tirajes por allá por el año de 1997. Esta publicación con historia autoconclusiva, de caracter artesanal, consistia de reproducciones fotocopiadas en blanco y negro, compuesta de 32 páginas. Con este proyecto me embarcaba así por primera vez en la producción artesanal de fanzines con propositos comerciales. El arco narrativo del manga se basaba en un cuento corto de nombre homónimo que escribí para el primer Concurso de Poesía y Cuentos homenaje al XX aniversario de la Universidad Nacional Experimental "Francisco de Miranda", bajo el seudónimo de Sol Cutter, ese mismo año. El cuento en mención resulta en una historia corta con una temática de ciencia ficción aderezada con algo del género de terror. Cuento que al parecer no gustó al jurado calificador pues no figuró en el concurso.

Referente al manga, al igual que el cuento corto, ésta nos narra las desventuras de un cosmonauta de nombre Hari Askon, quien despierta de una hibernación criogénica, sin recordar su pasado, y descubre que se encuentra a millones de años luz de distancia de su planeta natal, a bordo de un carguero estelar del que han desaparecido todos sus tripulantes. El descongelado no tardará en enterarse de la suerte que han corrido todos ellos. Así, el cosmonauta que despierta del hipersueño, descubre la pesadilla que había dejado atrás para atormentarle una vez más. Por su ambientación, su género de ciencia-ficción y su temática de horror, el arco narrativo se prestaba para saltar de formato, para saltar de las páginas del manga a corto de dibujos animados. Así pues, el manga funciona como base para un guión de un corto de dibujos animados. Experimento con animaciones de prueba en 1998 y 1999, de cuyos resultados, cutres y de baja calidad, no terminan de convencerme. Se requeriría esperar unos cuantos años más, para poder alcanzar la experiencia y la tecnología necesaria para poder llevar a buen puerto el proyecto animado. Ese año sería el 2005.

INICIA EL PROYECTO ANIMADO.

En 2005, decidido a retomar el proyecto animado, contando con lo necesario, dejo a un lado los lápices de historietista y las producciones fanzines, y me embarco en el fascinante mundo de la animación computarizada y la dirección de cortos animados. Pensado y proyectado para su emisión en televisión, se resuelve llevarlo a obra animada de estructura serial, es decir, poseedor de continuidad argumental, consistente de tres capítulos, bajo el sello de la productora Acasio Infográfica. La idea de la miniserie se la vendemos al canal regional Visión Peninsulá, pautada para su emisión en el mes de octubre de ese año. Con luz verde y fecha de entrega pautada, habría que ponerse ligero manos a la obra. El proyecto animado arranca de lleno con la contratación de prominentes locutores de radio de la localidad, que le darían voz a los personajes. El comunicador social Roberto Martínez Coll representaría al protagonista Hari Askon. Kathleen Borges sería la voz de Avatar Akula, un holograma de la computadora de vuelo de la nave donde viaja Askon. Se recurrió a los servicios del

estudio de grabación Silver Avenue Records, bajo la dirección de Paul Hatem, como ingeniero de audio para las grabaciones. Para la banda sonora, contactamos con una banda de rock local llamada Still no name, con el fin de solicitarle el permiso para emplear dos de sus canciones ("Atrapado" y "Única salida") que se adaptaban como guante a la temática de la serie animada. Aceptaron gustosos. Como dato curioso, contactamos a su vez, con otra banda de rock local de cuya canción tambien se consideró acorde con la temática CiFi del animado. Le llamamos para solicitarle el permiso para usar su canción en la serie animada. Incredulos,

Portada del manga Pesadilla en suspensión criogénica (1997), de Acasio. Publicación formato fanzine.

incapaces de darle credito a un pequeño estudio de animación falconiano de poder emprender tal cometido, no nos tomaron en serio y tomándoselo más como broma, nos colgarón (en esos tiempos, los contactos se hacían a la vieja usanza, empleando teléfonos de casa, en nuestro caso, teléfono de oficina). Despues de esa actitud, no le llamamos más. "Ellos se lo pierden." - Afirmamos mi hermano y yo.

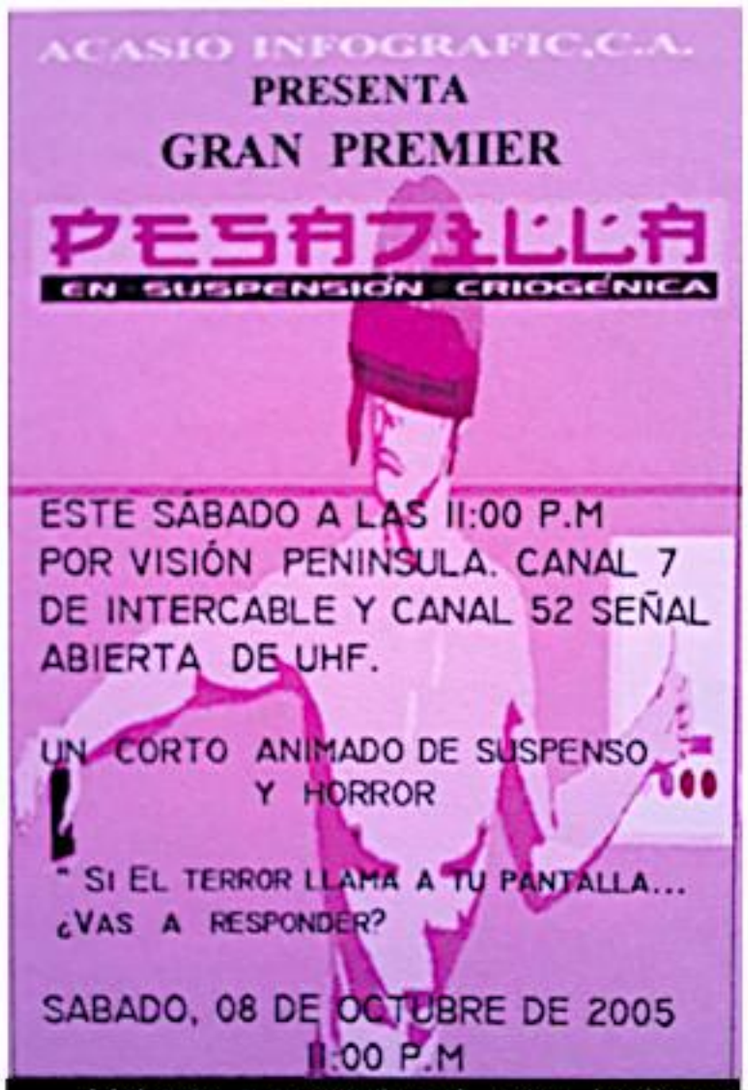
En la producción de la serie animada, dado el caracter de premura y el poco tiempo del que disponiamos, el propio manga fotocopiado vendría a constituirse en guia, por lo que no fue necesario desarrollar bocetos gráfico (StoryBoards). El montaje de los encuadres y las cámaras obedecián en parte importante a las viñetas del manga. En seis meses se completa la producción animada, empleando lo más avanzado en tecnología de animación 3D de la época. Fueron necesarios el uso de seis computadores con sistema operativo Windows y procesadores Pentium. La obra queda registrada bajo deposito legal AV 0682005170. Todos los derechos reservados.

EL ANIMADO SE VÁ DE FIESTA.

En el camino, mientras se produce la serie animada, se resuelve inscribir uno de los capitulos de la serie ya finiquitado en un festival de cine digital próximo a celebrarse. Se escoge el segundo capitulo de la miniserie animada, reeditada para el festival, quien saldría a representar al Estado Falcón en el Festival Iberoamericano de Cine Digital ATEL edición 2005, celebrada en Maracaibo. El corto animado Pesadilla en suspensión criogénica resulta galardonado con el premio "Manuel Trujillo Durán" en la categoría mejor animación profesional en el festival iberoamericano de cine digital ATEL edición 2005. Así como acreedor del primer premio video animación en el festival de video Paraguaná edición 2005, celebrado en Punto Fijo. Obteniendo además un reconocimiento especial mención honorifica por corto animado sobresaliente en el festival del cortometraje nacional "Manuel Trujillo Durán" edición 2006, celebrado tambien en Maracaibo.

LA EMISIÓN DE LA SERIE ANIMADA.

El sábado 8 de octubre de 2005, los periódicos más leidos de la región adquiridos en "La esquina de Pablo", uno de los kioscos más populares de la ciudad de Punto Fijo, amanecian con volantes encartados que invitaban al estreno de la premier de la serie animada. Tal como estaba planificado, es transmitido el episodio uno titulado Despertar, por vez primera el primer sábado de octubre en Visión Península canal 52 señal abierta de UHF y por cable canal 7 de Intercable. El episodio dos titulado Línea directa con el pasado, se emite el segundo sábado y el tercero, de título Desenlace, el sabado siguiente. Mención especial a dicho capítulo, transmitido el sábado 22 de octubre, por contar con efectos anaglíficos 3D, por los que el espectador que contase con lentes 3D podría disfrutar de la experiencia vívida del 3D desde su televisor y en la comodidad de la sala de estar de su hogar. Un evento único e irrepetible. El



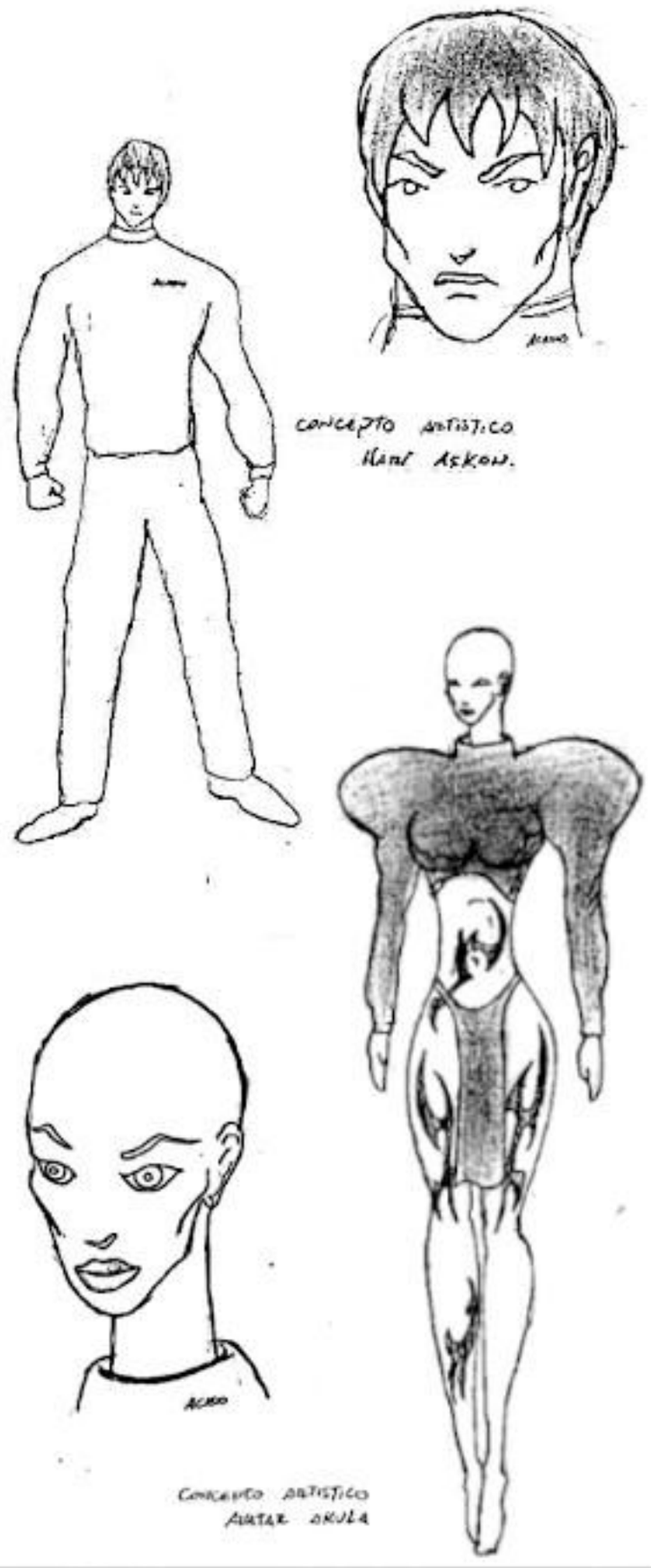
Volante promocional para invitar a la teleaudiencia a ver la serie animada Fly encartada en los periodicos más leidos de la localidad, distribuido en un popular kiosco de la ciudad de Punto Fijo.

cuarto sábado, se emitirían los tres capítulos juntos de 10 minutos cada uno.

En el 2012, si mal no recuerdo, se decide remasterizar la miniserie animada y llevarla a formato de alta definición con miras a venderle la licencia de derecho de transmisión a una nueva estación regional de televisión que se instalaba en la localidad llamado a1tv. Para el remasterizado del video, el retoque digital y el mejoramiento de los colores, se empleó el software libre Blender y su poderosa herramientas de composición nodal. Dada la negativa de la directiva del nuevo canal a apoyar la iniciativa, y en vista que el material no sería emitido, el proyecto de remasterizado HD nunca se completa. Se abandona por completo. A la larga, el estudio Acasio Infográfica, dedicado por 10 años a la elaboración de planos CAD, proyectos de ingenieria y arquitectura y su departamento de animación digital, dedicado a la visualización de proyectos arquitectónicos y de ingeniería, y la producción de contenido para televisión, multimedia y videojuegos para PC, cierra sus puertas en 2013.

Antes de retirarse del ruedo audiovisual, el estudio Acasio Infográfica deja un importante aporte, donde al parecer el manga Pesadilla en suspensión criogénica, puede ser considerada la primera narrativa gráfica secuencial de Venezuela en ser llevada a miniserie animada emitida en televisión. Y con orgullo, hecho en tierras caquetías, bien hecho en Falcón.

Para cerrar el ciclo, la miniserie animada tributa a su vez en una historieta cuyas viñetas proceden de sus fotogramas, ordenados y dispuestos para una lectura secuencial, y a las que se le superponen textos explicativos o de diálogos para facilitar la reconstrucción del relato. Un cómic que se encuentra hospedado en el portal panacomic.com, presto para su descarga libre y completo disfrute.

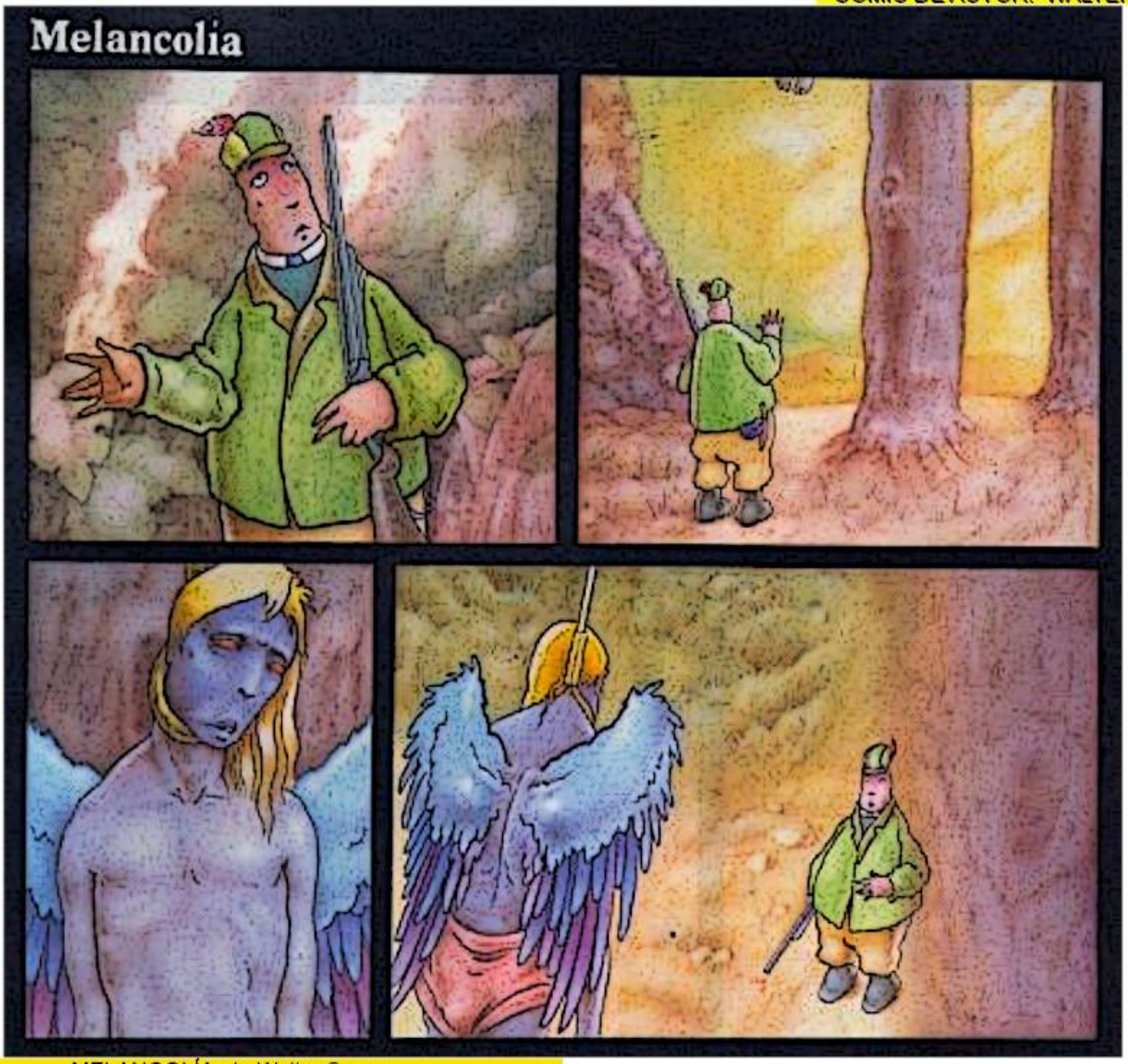


Diseño coneptual de los personajes principales que aparecen en la miniserie animada.

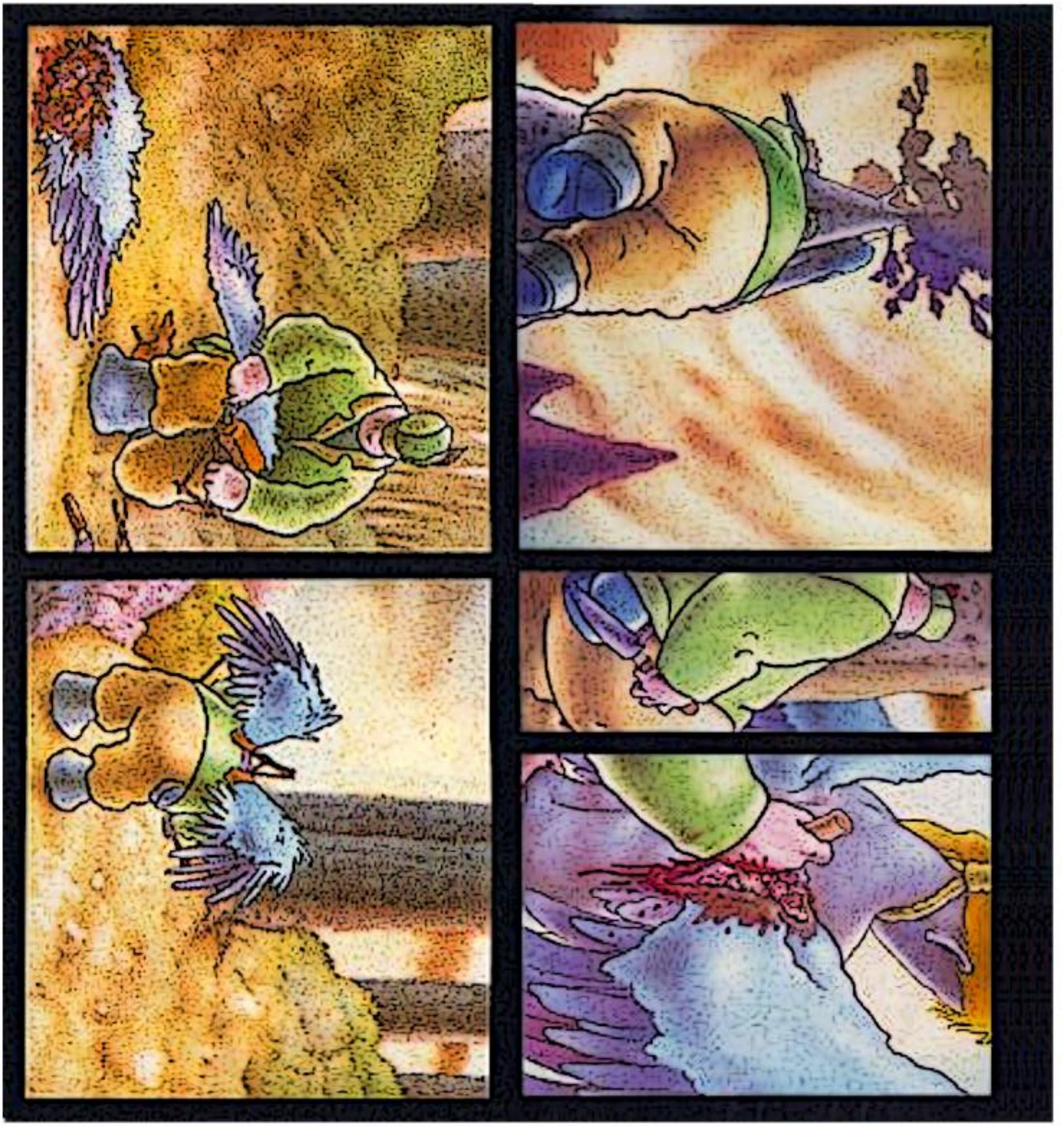
Panel Izquierdo: Página número 21 del manga Pesadilla en suspensión criogénica (1997).

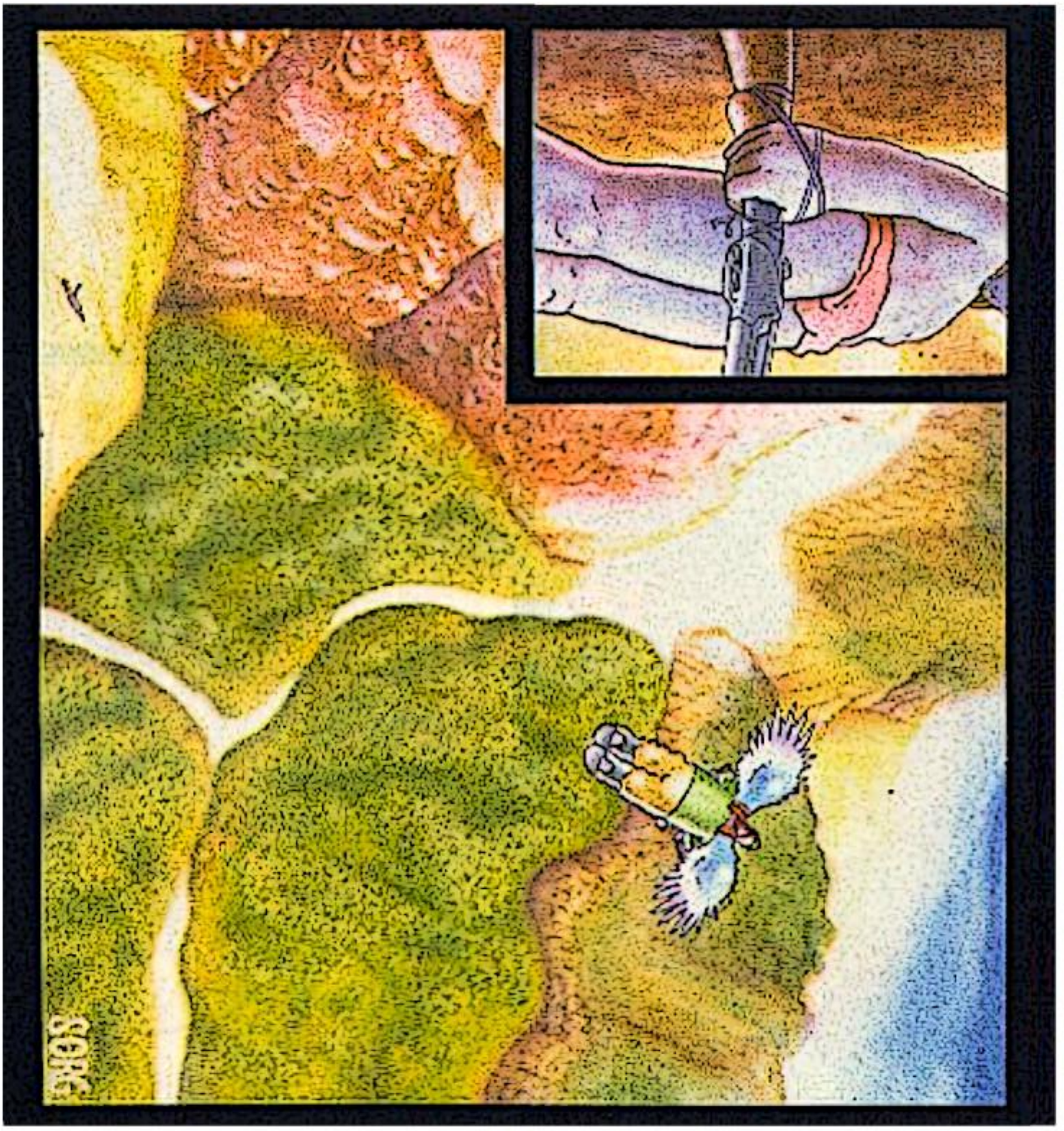
Panel derecho: Fotogramas capturados del animado mostrando escenas de dicha página.

CÓMIC DE AUTOR. WALTER SORG.



MELANCOLÍA, de Walter Sorg.
Publicada originalmente en Revista Clips número 8. 1986.





MITOS Y COSTUMBRES DEL FALCÓN DE ANTAÑO. Por Enrique Acasio

COSTUMBRES POPULARES

Este espacio busca primordialmente fomentar nuestras costumbres, tradiciones, creencias, mitos y leyendas a nuestros lectores de Hallaco: jóvenes, niñas, niños y adultos contemporáneos. Un lugar de encuentro con nosotros mismos, descubriendo y redescubriendo nuestro propio entorno y nuestra forma de ser como paraguaneros, falconianos y venezolanos. Nuestro país está matizado por el sincretismo, en función de las diversas corrientes que le han asistido, lo que entrega una confirmación profunda hacia nuestra identidad local, regional y nacional. No es más, que un gran esfuerzo para socializar el conocimiento de nuestra propia cultura a través del mensaje gráfico. Mitos y Costumbres del Falcón de antaño es una vitrina, un medio de presentar el acervo cultural de forma ilustrada, amena, sencilla, con trazos rápidos y con cierto humor. Algunas de estas creencias inclusive vienen cargadas de cierto argumento poco creíble, irracionales o sencillamente absurdas. Tal es el caso de la famosa creencia de que si un campesino era mordido por un aguacerito, - una especie de pequeña lagartija de unos 15 centímetros de largo.- inmediatamente se creaba una competencia de vida o muerte, y tanto el aguacerito como el hombre mordido (agresor y agredido) debían localizar un pozo o laguna y lanzarse primero, el último en conseguir la fuente de agua le esperaba la muerte súbita.

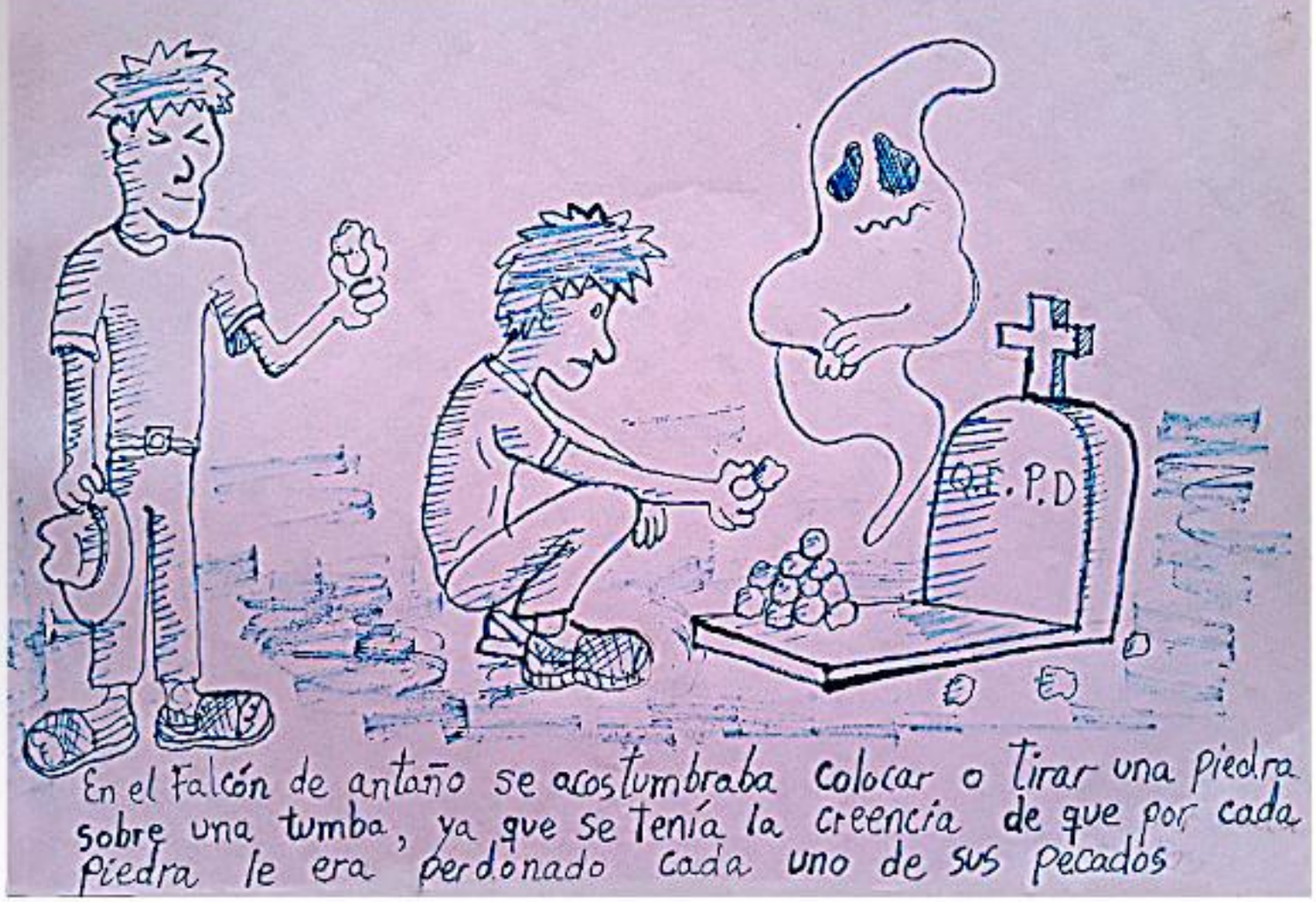
Cuando una visita llegaba a una casa era costumbre colgar una hamaca para que descansara

Bla, Bla, Bla, Bla, Bla...
Es costumbre de las amas de casa de antaño el conversar con las plantas y pájaros, con enfasis en las flores.

Cuando hay una persona grave, existe la creencia de que muera a la salida de la luna, puesto que tiene una gran fuerza de atracción que puede hacer morir al enfermo

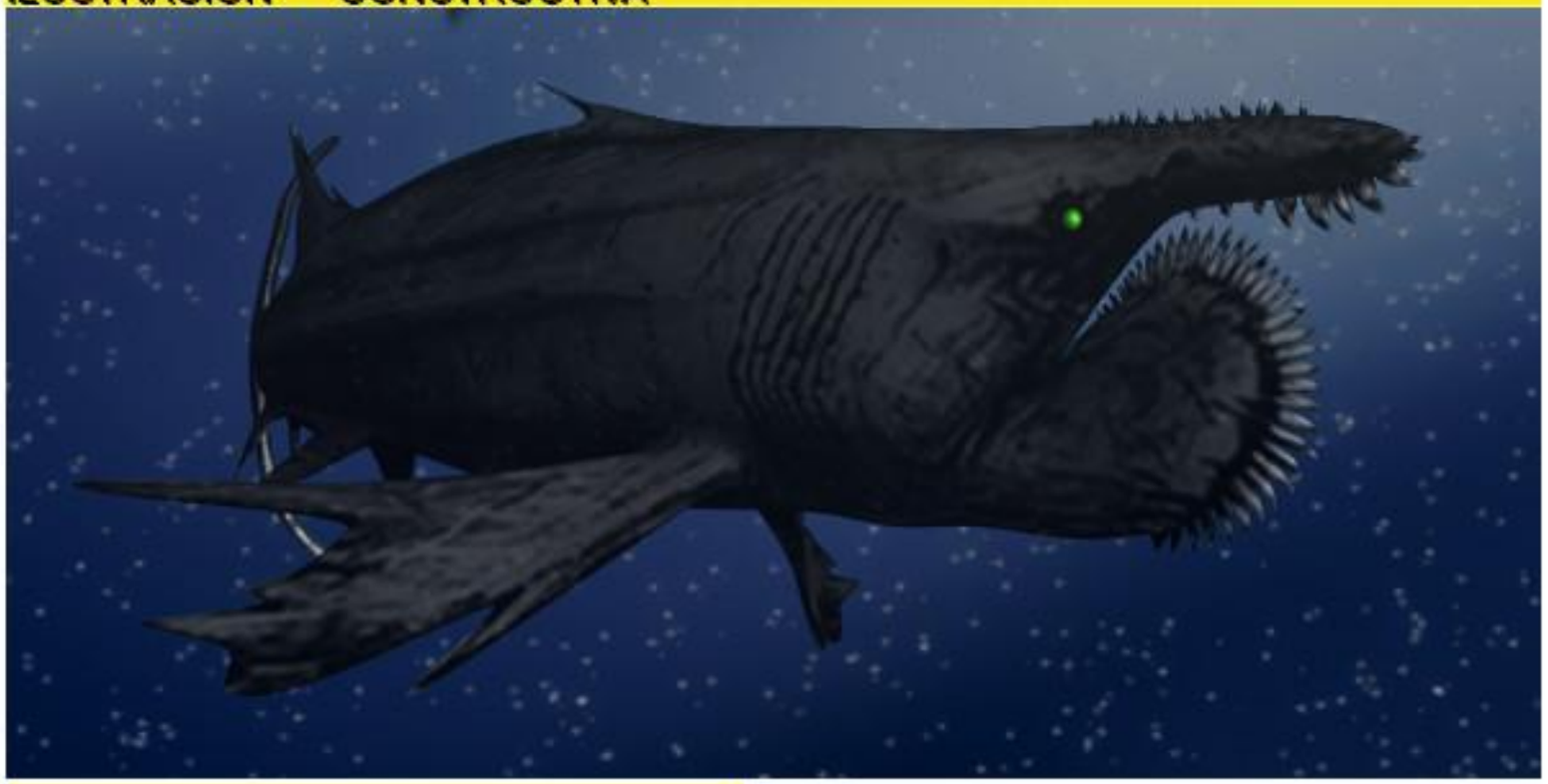
Cafe
Trozo de Panela
En el falcón de antaño era costumbre brindar Café con un pedacito de panela puesto en el plato, Conocido como Café Con dulce por fuera

Cuando una persona se desmayaba en un Velorio, en la Casa del doliente, se quemaban plumas de gallina para Volver en sí al privada



En el Falcón de antaño se acostumbraba Colocar o tirar una piedra sobre una tumba, ya que se tenía la creencia de que por cada piedra le era perdonado cada uno de sus pecados

ILUSTRACIÓN CONSTRUCTIVA



ILUSTRANDO UN PEZ PREHISTÓRICO.

Por Osman Acasio.

La reconstrucción de un antiguo pez prehistórico como tiburones extintos que pululaban en los mares del pasado resulta en una labor compleja para el ilustrador por cuanto es muy poco lo que se logra conservar como fuente fosil de estas criaturas. Dada su consistencia estructural basada en cartilagos en lugar de huesos, estos peces raras veces dejan huella de su fisonomía, salvo la dentadura que logra preservarse con el tiempo gracias a su dureza. Para los cientificos e ilustradores, paleontólogos e ictiologos, resulta dificil sin embargo asegurar a ciencia cierta la apariencia de un tiburón prehistórico con solo ver el fósil de sus dientes, ni siquiera en algunos casos raros en los que las partes blandas de la criatura se han preservado en condiciones extraordinarias. Entra en juego en estas reconstrucciones arte y ciencia que se unen para darle forma a extintas criaturas que nadarón en antiguos mares de tiempos preteritos. Reconstrucciones basadas en lecturas, observaciones y teorias disponibles hasta el momento. Al reconstruir por ejemplo un especimen de tiburón prehistórico de la especie Megalodón, basado en un diente fósil encontrado por cientificos de la Universidad Experimental Francisco De Miranda, en el cauce seco del Rio Coro, en el estado Falcón, como ilustrador reconstructor, tomé como base, documentación existente de parámetros y metodologías para determinar su peso y longitud. (ver revista Hallaco edición número 4 página 29). Resulta un tanto dificil tratar de dilucidar el aspecto de un extinto tiburón de la especie Helicoprión, una criatura prehistórica con una dentadura de sierra. De allí su nombre científico: Helicoprión (en griego significa, "sierra circular"). Especie identificada por la mortifera dentadura espiral fosilizada, encontrada en capas pertenecientes al periodo Pérmico.

ADAPTACIÓN.

Los tiburones resultan en una especie interesante por cuanto llevan nadando en los mares 450 millones de años, y en ese tiempo han sufrido toda una serie de experimentos evolutivos que lo han adaptado a los cambios en el medio, como el nivel del mar o la circulación de los océanos, eliminando los diseños que no servian para el nuevo estado de cosas. Los nichos vacantes los ocupaban nuevos concursantes, hasta que el medio ambiente volvía a cambiar radicalmente, desechando otra gama. Durante su carrera evolutiva, tres veces más larga que la de los dinosaurios, los tiburones coquetearon con una asombrosa variedad de formas y estilos de vida. No obstante, no todos los experimentos funcionaron. Los que no pudieron adaptarse, se quedarón en el camino. Así que los escualos que vemos hoy son el resultado de millones de años de trabajo evolutivo. Precisamente los Helicopriones son de esas especies primitivas que se quedaron en el camino de la vida.

REGISTRO FÓSIL.

Se han hallado varias sierras de Helicoprión en el mundo, pero hasta ahora no se han encontrado fósiles completos del animal. En el caso del

Figura 1. Registro fósil de la dentadura de sierra de un Helicoprion.

Helicoprión, existen paleontólogos que aún se preguntan dónde estaba situada su sierra de dientes: ¿Colgando bajo la quijada? ¿Dentro de la quijada? ¿En su cola? ¿Sobre el lomo? En este particular existen opiniones divididas y hay paleontólogos que abogan por ubicar la sierra de dientes bajo la quijada en tanto otros apoyan la dentadura dentro de la quijada. En lo personal, secundo la segunda postura.

Figura 2. Ilustración constructiva de un Helicoprión cuya sierra de dientes el artista ubica colgando bajo la quijada. Fuente: paleontologyworld.com

Figura 3. Ilustración constructiva de un Helicoprion cuya sierra de dientes el artista ubica dentro de la quijada. Fuente: supercurioso.com.

RECONSTRUYENDO AL PEZ PREHISTÓRICO DE LA DENTADURA DE SIERRA CIRCULAR.

Interesado en reconstruir esta enigmática especie para presentarla en la revista BlenderArt Magazine en su sección Galeria, cuya edición estaba dedicada al mar y sus criaturas, me aboco de lleno como empresa personal de caracter investigativo proceder a ilustrar a un Helicoprión, aportando al proceso constructivo del mismo, mi visión artística de como debieron lucir estas fascinantes criaturas. Para ello recurro al lapiz y al papel para realizar bocetos del tiburón y como debería lucir según mi criterio personal.

La dentadura en forma de sierra supone que estas criaturas debieron emplearlo para romper la armadura carcárea de las amonitas, la que se considera pudiera haber sido su dieta principal junto con los cangrejos y los crustaceos. La lógica dicta que la forma más efectiva para romper estos caparazones es a través del método de la tijera, por lo que la sierra circular debería estar en posición vertical y dentro de la quijada. Con esta premisa baso la concepción artística.

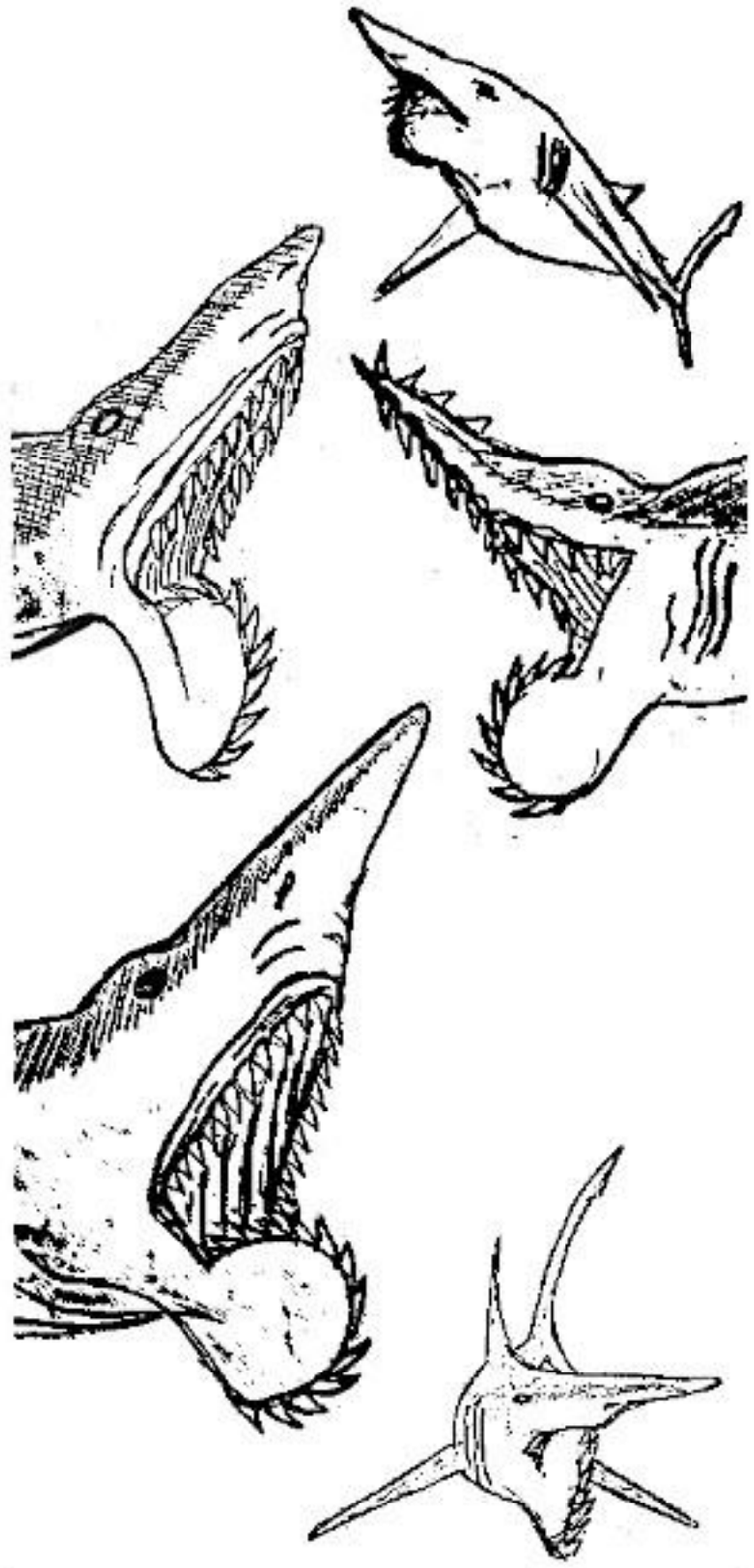


Figura 4. Bocetos de la fisonomía del Helicoprión, de mi autoría.

MODELADO TRIDIMENSIONAL.

Despues de hacer el boceto a partir de estudios exhaustivos de tiburones existentes y su fisonomía, como infografista que busca reconstruir digitalmente al pez prehistórico de la dentadura de sierra, procedo a construir una figura geométrica a base de miles de polígonos empleando el software de modelado 3D Blender, tomando como referencia los bocetos preliminares del extinto escualo. Una vez creado el modelo volumétrico en 3D del tiburón, se procede a darle texturas a la piel y a los dientes. La textura fue creada previamente empleando el software Gimp. Dado el característico color grisaceo azulado que presentan la mayoría de los tiburones existentes hoy día, opto por darle a la representación constructiva del Helicoprión el mismo color presente. El siguiente paso es dotar al modelo tridimensional ya texturado, de huesos que serán aparejados al cuerpo 3D. De esta forma se le dará al pez la pose de estar nadando suavemente en aguas prehistóricas.

PREPARANDO LA ESCENA.

Estando el modelo 3D del tiburon con su textura y en pose, se posiciona la cámara virtual y las luces que iluminarán el escenario. Se clona el modelo del pez prehistorico y éste se posiciona lejos de cámara y se le proporciona de una pose de nado diferente al original. En la toma aparecen los dos tiburones nadando hacia la derecha. Para una mejor libertad de modificar la imagen que compone la escena, se renderea cada elemento presente en capas separadas. La imagen definitiva se compone en el editor de imagenes Gimp trabajando las capas separadas con la silueta del helicoprion clonado en el fondo para mostrar al tiburón de perfil en toda su elongación al nadar. A esta capa en particular juego con ciertos parámetros para darle un efecto de desenfoque gaussiano en busca de la sensación de lejanía. Un efecto que hago acompañar a su vez con una capa que presenta cierta suciedad en el agua persiguiendo cierto aspecto realista. La capa principal la ocupa la reconstrucción del helicoprión en pose de nado lento y apasiguado.

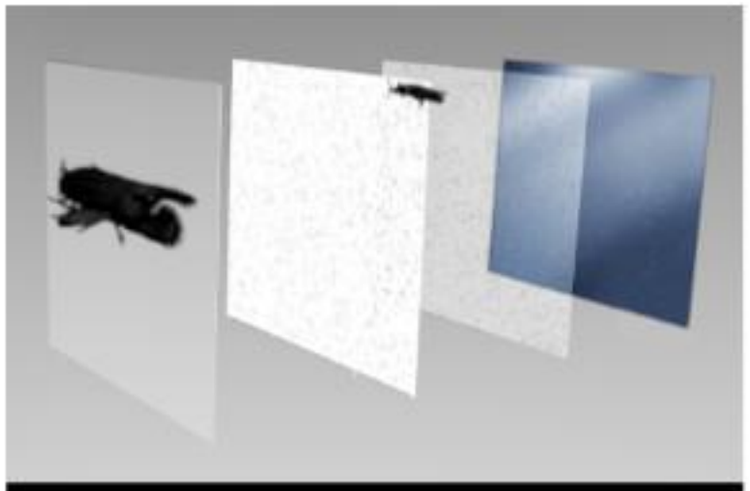


Figura 5. Composición simple de las capas que conforman la imagen final.

Estando satisfecho con la imagen final obtenida, doy por concluida la reconstrucción del tiburón prehistórico. Estando conforme con la reconstrucción del helicoprión, la imagen definitiva es enviada vía email a la revista electrónica Blender Art Magazine, tal como estaba previsto, donde es publicada en la edición número 24. Octubre de 2009. Página 36, en su sección Galeria de imágenes.

Figura 6. Frontispicio de la revista donde se publicó la reconstrucción del Helicoprión.

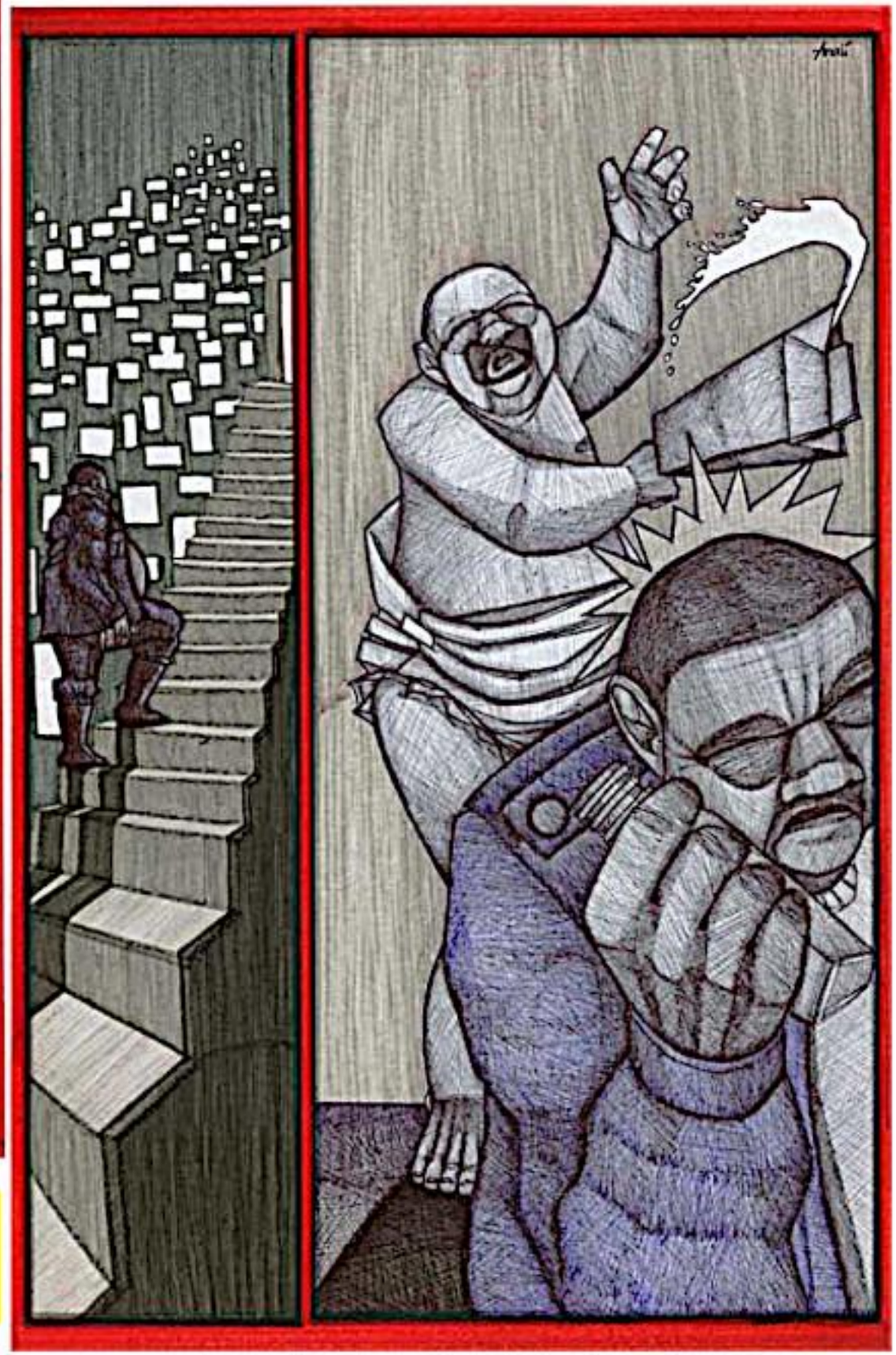
CONCLUSIÓN.

El paleontologo de hoy día cuenta con las herramientas necesarias para representar y dar un vistazo al pasado. Con la ayuda del paleoilustrador, juntos, llegan a comprender y entender un poco más del aspecto que tenian criaturas extintas y el entorno donde vivían. Aunque sabemos que en el proceso de reconstrucción interviene la especulación y algo de imaginación, lo cierto del caso es que sustentado en la observación y la información recopilada de especies existentes hoy en día, la representación del presente helicoprión pudiera estar soportada por la argumentación empírica. Ciencia y arte se unen para revelar sus misterios.

Figura 7. Imagen definitiva del Helicoprión, en la siguiente página.

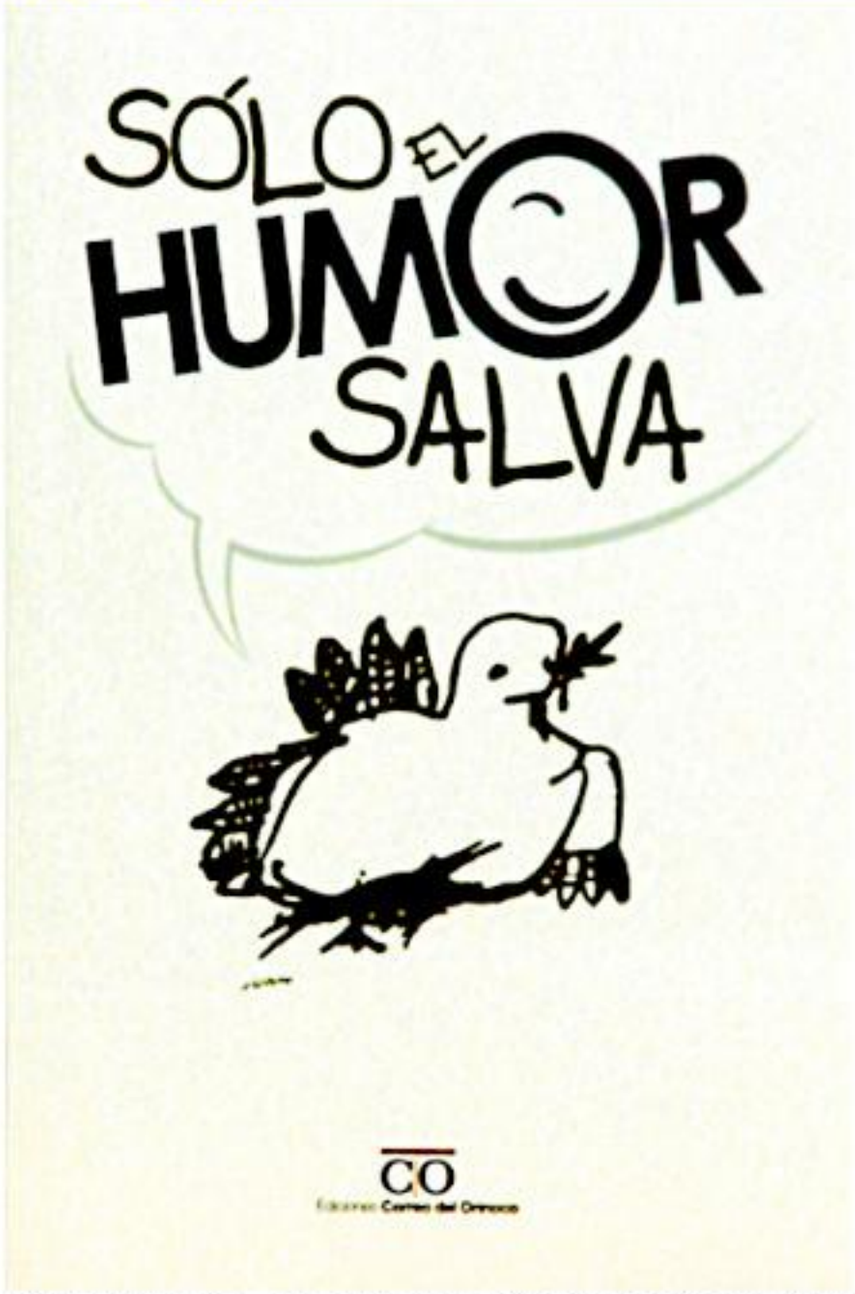
Helicoprion. Osman Acasio.

CÓMIC DE AUTOR: ANALÍ DE SOUSA



Corrupto pero cumplidor (2009), de Analí de Sousa.
Técnica: Lápiz, bolígrafo y marcador sobre papel
34,2 x 55,6cm (2 páginas 34,2 x 27,8 cm c/u)

PROLOGUEANDO.



Prologueando es una sección dedicada a presentar aquellos prólogos e introducciones que acompañan algunas historietas o tomos compilatorios publicados en Venezuela. En esta oportunidad, el turno es para el libro Sólo el humor salva (2012), publicada por Ediciones Correo del Orinoco, un tomo compilatorio de caricaturas consistente de 415 páginas, blanco y negro, que reune la nada despreciable suma de 35 exponentes caricaturistas de Venezuela, quienes plasman en sus páginas, cada cual, sus característicos trazos y arte que lo definen. La presentación del libro corre a cargo del profesor y publicista Roberto Malaver.

LA CARICATURA COMO ARMA DE PAZ Y AMOR.

Cuando nos propusimos hacer una antología de la caricatura venezolana, lo hicimos pensando en aglutinar a la mayor suma de talentos. Y aquí están representados. Entregados a defender con humor y amor, a punta de ilustraciones y textos, sus postulados, sus ideas, sus temores inclusos.

Hombres y mujeres que han decidido entregarse a este género del humor: la caricatura. Dispuestos a enfrentarse siempre a los que quieren apartar la ternura y el amor, y quieren imponer la rabia y el individualismo, y el racismo y la tragedia y el odio. Aquí hay una muestra de fe. De querencia del pais. De encuentros. De solidaridad.

Y hay que decirlo tambien, aquí está el apoyo a lo que está pasando en el país. El apoyo a la inclusión de las mayorias. El apoyo a los seres que ahora, gracias a este proceso, se hicieron visibles, como una vez y siempre lo dice el poeta Gustavo Pereira: “Este proceso hizo visible a los seres invisibles.”

Aquí se incorporan, con la caricatura como arma de lucha, Agro, Asián, Bosco, ChinoDT, Carlos Vargas, Edgar Lanz, El Chivo, El Tano, Ender Cepeda, Eneko, Iván Lira, José Ayala, José Lara, Kanka, Kengo, Kenny Garzón, Loayza, María Centeno, Marquitos, Michael Abarca, Mulder, Omar Cruz, Ortizpozo, Papel, Rajoy, Raúl Ávila, Régulo, Rubén Hernández, Rúkleman, Sancho, Semeco, Volcan-O y Vicman.

Y queremos decir tambien que, con este libro, recordamos a uno de los hombres más tiernos y amorosos de este tiempo, a Juan Rodríguez. Él tambien esta presente aquí, con sus caricaturas en defensa del amor y la patria, está y estará siempre con todos nosotros. Un día de marzo de 2012 se nos fue y hoy lo dejamos vivo aquí, para quererlo entre todos.

Se calla la prosa y da paso a la caricatura. Roverto Malaver.

ENTREVISTA A UN HISTORIETISTA. DAM.

1- Preséntate formalmente para que nuestros lectores sepan un poco más de ti.

Hola, soy Alcides Marcano, mejor conocido en las redes sociales como DAM y soy productor independiente de cómics. Comencé en el año 2012 y desde el 2016 lo ejerzo como oficio de manera profesional, a la fecha cuento con siete años de experiencia. Adicionalmente soy ilustrador y elaboro manualidades diversas.

2- ¿Qué fue lo que te llevó a iniciarte en el mundo de la narrativa gráfica? ¿Cuáles fueron tus primeros pasos?

Me recuerdo desde pequeño creando historias. En mi imaginación a la hora de jugar siempre había un motivo, algo que tenía que acontecer para hacer más entretenido el hecho de jugar. También hacía una especie de secuencias de imágenes, que aunque no era una narrativa gráfica propiamente dicha, para mí funcionaba bien. El proceso consistía en dibujar una imagen, borrarla y volverla a hacer; pero cambiando su posición.

Creo que eso fue lo que me incentivó más hacia la narrativa gráfica, el querer dejar plasmada esas historias de alguna manera; y como me aburre escribir, pero me encanta dibujar, el noveno arte se adaptó perfectamente a mi necesidad. A pesar de que en mi infancia ya venía dibujando y haciendo las cosas que les comenté anteriormente, mis primeros pasos en la narrativa gráfica se dieron durante los noventa, cuando tenía entre 10 y 15 años, claro está que yo no sabía que eso era narrativa gráfica.

Simplemente empecé a hacer de manera más ordenada una secuencia de imágenes que contaban algo, mayormente cosas de mi imaginación plasmadas lo más inmediato y simplificado posible. Y aunque no había leído un cómic más allá de las tiras cómicas que venían en los periódicos, fue la época en la que más personajes creé a partir de lo que veía en la televisión y en entrevistas.

3- En el proceso de crear cómics, ¿Qué es lo que más te gusta?

Del proceso lo que más me gusta es la historia qué me imagino, la experiencia de vivirla en mi mente; lo demás es puro trabajo, el oficio. Pero el hecho de vivir en mi imaginación lo que va a vivir el personaje, visualizar ese mundo y los diferentes eventos, es lo que más me gusta, lo que más me emociona porque siento que en cierta forma soy el protagonista de lo que está

ocurriendo ahí. Creo que además disfruto el proceso creativo de rellenar los huecos que surgen, las características, todos esos detalles que implican crear algo. Lo demás es solo el proceso de producción.

4- ¿Qué artistas te marcaron? ¿Qué te inspira?

Mira, los artistas que me marcaron lo hicieron por el hecho de su dominio en anatomía. Por ejemplo Frank Cho y Jim lee son los dos que más fuerte me inspiraron. Jim lee por una parte con su manera de dibujar superhéroes, muy dinámicos, imponentes; y Frank Cho por

su forma de dibujar las mujeres, que se veían muy realistas, muy atractivas. De una combinación de ellos dos, fue ddonde obtuve mi base para empezar a crear personajes y mejorar mi dibujo, pues ya yo venía dibujando; pero ellos me dieron un camino a seguir, para resolver problemas que yo tenía a la hora de dibujar.

Tengo la maña de ver cosas que me gustan y querer tener mi propia versión, no me gusta tanto hacer fan arte en el sentido de que me envíen un personaje para que lo redibuje. No, si yo veo un personaje, quiero crear algo de ese mundo que estoy viendo, sin que sea una vulgar copia; y lo hago, eso me ayuda bastante en el proceso creativo porque me hace pensar y esforzarme en crear siempre cosas nuevas, incluso partiendo de cosas que ya existen.

5- ¿Cómo es tu lugar de trabajo? ¿Qué herramientas no pueden faltar allí?

En cuanto a las herramientas no te voy a dar una lista detallada, porque no es tanto la herramienta, sino cómo aprovechas lo que tienes disponible. Mayormente trabajo con los lápices que tengo a mano. No te diré necesito este u otro tipo de lápiz, aunque normalmente suelo trabajar con lápices H; pero no es algo que me quita el sueño.

6- De todos tus trabajos como historietista ¿Cuál es aquel del que te sientes orgulloso?

Mira orgulloso creo que de todos,

pero al que más trabajo he dedicado es uno llamado Babum, del que no te puedo contar mucho, pero en su momento lo verán. Es de todos los personajes que yo he creado, el que tiene la historia más amplia, más completa y con la cual más me identifico, porque ese personaje soy yo viviendo en ese universo que creé.

Le sigue Suyai, aunque es mucho más nueva. Simplemente porque ella indica el inicio de la concreción de todo ese cúmulo de creaciones que ya yo tenía en mente, y adicionalmente me permitió posicionarme en un nicho o hueco en el mercado, que me deja traer

un personaje original basado en el territorio venezolano, sin que ello implique ningún movimiento político social.

7- ¿En qué proyectos estas trabajando actualmente? ¿Puedes contarnos algo sobre ello?

Actualmente estoy desarrollando todo lo que es el universo DAM cómics. Tengan en cuenta que DAM cómics es el último universo que he creado para poder salir al mercado. Pronto verán esto en el canal de YouTube como una primicia; así que esté universo que estoy creando justificará todo lo que ya hice en años anteriores. Son pocos personajes, no voy a extenderme. Ya están listos todos los que van a salir en esta etapa. Pretendo hacerlo por años, es decir, en el año 1 se expone un personaje determinado, año 2 traerá un personaje diferente y así sucesivamente. Repito son cortos y pocos, pues la idea es ir directamente al grano, con una historia concreta que va a ir montada sobre un tema en el que cada personaje tiene su historia individual y donde todos van hacia un mismo evento final. Es trabajoso pero entretenido. Este proceso creativo de hecho ya arrancó este año y pronto podrá empezar a disfrutarse de este universo.

8- ¿Qué aconsejarías a alguien que intentase entrar en el mundo de la narrativa gráfica en estos momentos?

Mira es sumamente importante tener las fases y las bases claras. No es " yo ya sé dibujar muñequitos" no, las bases claras son tener fuertes conocimientos en narrativa gráfica y buscar siempre mejorar, la excelencia. Porque como quien dice, cualquiera puede hacer un dibujito; pero no cualquiera lo puede hacer bien, y la mejora hace que la calidad aumente.

Me preocupa que en estos años recientes la gente hace lo que salga y todo el mundo tiene que aceptarlo. No me parece correcto, porque; ¿cómo elevamos la calidad?, ¿cómo somos mejores?, ¿cómo sacamos un producto deseable? sí cualquiera puede hacer lo que quiera y tiene que ser aceptado porque sí.

Así que lo importante que yo veo en este y en todo proceso, es tener las bases, el conocimiento y practicar mucho porque esta es una profesión que demanda práctica, dibujar a diario y si es escritor escribir a diario, para fortalecer los conocimientos. Eso es lo que yo veo necesario para iniciarse en la narrativa gráfica.

Y en cuanto al estilo, porque yo veo mucho que mucha gente se preocupa por el estilo y aunque estamos invadidos por el estilo japonés, siempre hay propuestas nuevas; diré que si tienes buenas bases, puedes tomar buenas

decisiones y de ahí va a salir tu propio estilo.

9- ¿Un último mensaje a nuestros lectores de ¡Hallaco!?

Que deberían esforzarse más en mejorar sus productos. No es simplemente exponer por exponer o conseguir un like, eso al fin y al cabo no te alimenta, ni te va a dar más profesionalismo. Incluso al hacerlo por hobby es necesario que busquen la mejora, tengamos presente que estamos haciendo algo que nos identifica como personas, como grupo social y crea ese valor en el país.

Un grano más en el proceso, recordemos que Japón es conocido por la producción de sus mangas y de sus ánime, qué bonito sería que Venezuela también fuera reconocida por su narrativa gráfica, y eso crea una identidad mucho más sólida que el exponer siempre los mismos temas a los que estamos acostumbrados en el país.

Así que mi mensaje es: mejora, exponte, se constante, deja el egoísmo, la individualidad; porque aquí cada quien va por su lado y al fin al cabo no terminamos haciendo nada.

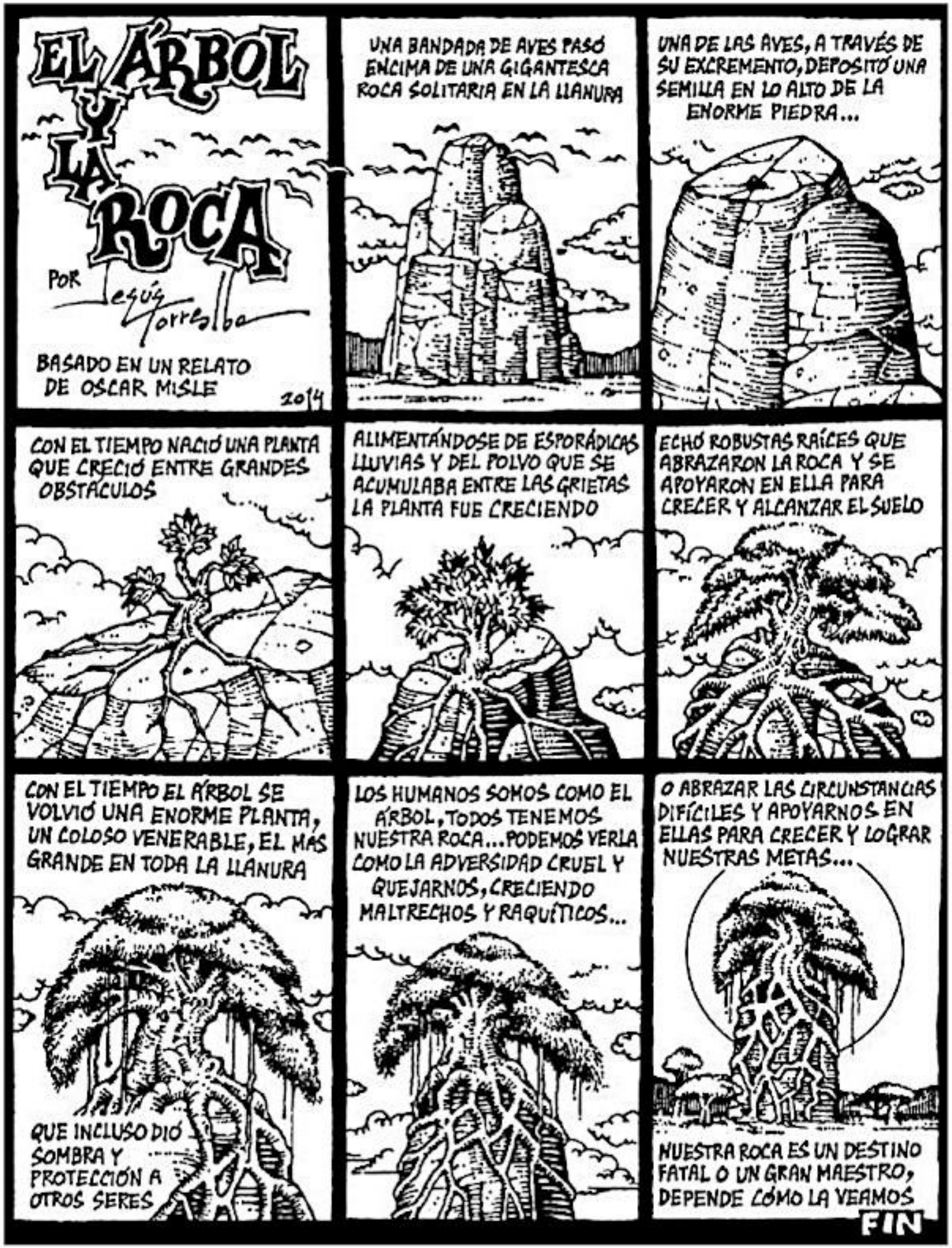
Foto: Ricardo Coropo.

universodamcomics
@universodamcomics
amdibujos@gmail.com

FLASH NOTICIOSO

Del 4 al 7 de mayo se estará celebrando la decimo septima Feria Internacional del Libro de Venezuela FILVEN capítulo Falcón en las instalaciones de El centro histórico de Coro. En el marco de dicha celebración, nuestro asiduo colaborador de la revista ¡Hallaco!, el ingeniero Enrique Acasio estará presentando oficialmente su más nueva publicación. Se trata del libro Ingeniería de diseño/diseño industrial, publicada por el fondo editorial Oikos y el Instituto de Cultura del Estado Falcón. El libro es un tratado sobre el estudio de la ingenieria aplicado a los carros teleoperados construidos, siguiendo los principios de la ilustración técnico-científica, un verdadero arte utilitario que rememora el principio constructivista ruso.

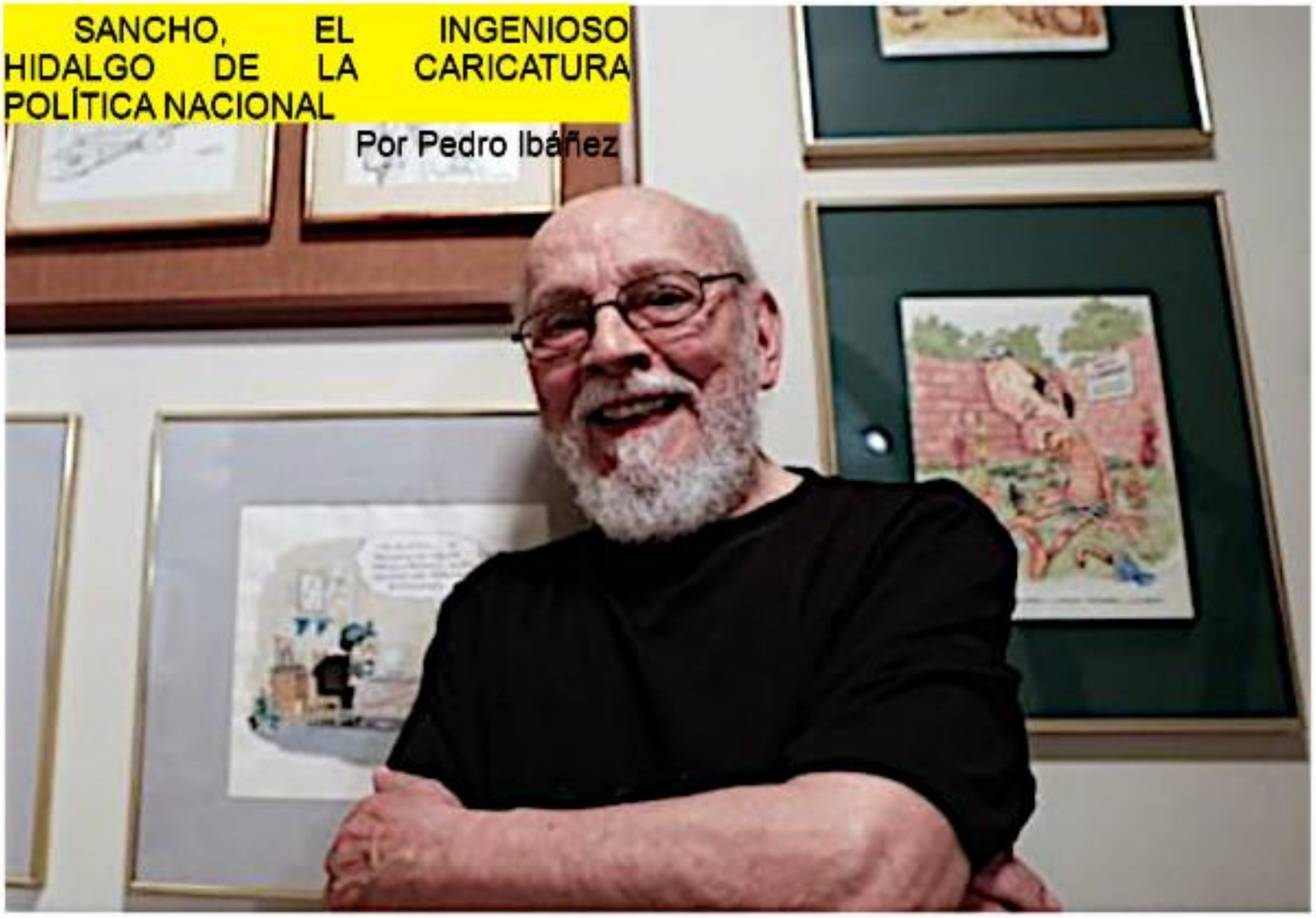
CÓMIC: TORREALBA.



El árbol y la roca (2014), de Jesús Torrealba. Cómic basado en un relato de Oscar Misle.

SANCHO, EL INGENIOSO HIDALGO DE LA CARICATURA POLÍTICA NACIONAL

Por Pedro Ibáñez



En esa búsqueda constante de una historia de la historieta nacional, propia y sin "superhéroes", es inevitable terminar sentado al frente de Carlos Galindo, conocido como "Sancho", seudónimo que le puso el poeta Andrés Eloy Blanco y con el que firmó sus caricaturas por más de 50 años en la prensa nacional, trabajo duro que alguien tenía que hacer y que nadie más ha hecho.

"Cosas veredes Sancho", dice la frase atribuida al Quijote, que en el testimonio de Galindo significa haber sido testigo de la dictadura militar y democracia representativa, etapas políticas con problemas sociales que coparon el tintero de una carrera aún inacabada. "El primer dibujo que yo hice fue el ojo de un conejo, que se lo hice a un ebanista en Barcelona, en un mueble, un escaparate. Me pagaron cinco bolívares", recuerda Sancho, sobre quien en el diario El Nacional publicó una nota titulada "El niño prodigio de Barcelona", por su virtuosismo en la pintura con apenas 12 años de edad, cuando quería ser un gran pintor.

Nació en la capital del estado Anzoátegui el 4 de noviembre de 1928 y a los 13 años se mudó a Caracas. Como estudiante del Liceo Andrés Bello irrumpió en la oficina de Miguel Otero Silva para pedirle que le dejara colaborar en el semanario humorístico El Morrocoy Azul, en el que publicó su primera caricatura, que fue motivo de risas en el restaurante El Pachano, en la esquina El Muerto, donde frecuentaban iintelectuales como Rómulo Gallegos y Gustavo Machado. "Estaban gozando con una caricatura mía. ¡Imagínate, yo tenía 15 años! Llegué a la casa y me acosté, estaba soñando, toda Venezuela viendo mis dibujos".

Un editor se atrevió a llamarle "Quijotico", porque a su corta edad quería hacer una costosa revista de 32 páginas, pero el poeta Andrés Eloy, con su sapiencia, dijo que realmente se trataba de un "Sancho", quien fue "el verdadero protagonista del Quijote", pues no andaba confundiendo gigantes con molinos de viento. "Él es práctico, sigue al Quijote porque le ofreció una gobernación en la ínsula Barataria", y después de escuchar al poeta, "a la semana siguiente, estaba firmando como Sancho", relata.

Desde 1946 fue ilustrador en la revista Élite e historietista en la revista Tricolor. El 19 de abril de 1951 comienza a publicar sus "Cartones de Sancho", en una época en la que "como no existía la televisión, la prensa sí era importante, y dentro de la prensa yo me hice muy importante, por ser el único caricaturista", debido a que únicamente Últimas Noticias publicaba dicho género de opinión. "Tan famoso me hice que en 1953 me dieron el Premio Nacional de Periodismo", galardón que precedió a otros dos otorgados en 1989 y 2007.

EL CUENTO DEL GALLO PELÓN.

Sancho nunca renunció al proyecto de la revista por la que se ganó su seudónimo y recuerda que alentado por el premio creó El Gallo Pelón, publicación humorística quincenal de 32 páginas, a todo color, que se mantuvo durante 30 años. "Desde que

salió fue un éxito, al poco tiempo superó a Élite, que tenía 25 años en el mercado". El Gallo Pelón contó con la colaboración de importantes caricaturistas y abrió la brecha para el impulso del género del humorismo gráfico que prosiguió con las publicaciones Martín Garabato (1958), Cascabel, Dinamita y Lengua Larga (1964), en una etapa cuando "el humorismo era muy sano y era humor de verdad, el que se hacía en Venezuela, en la Argentina, México, Europa".

Ese sentido del humor también se halla en sus vivencias, publicadas en el libro autobiográfico Parece que fue ayer (2012), en el que relata anécdotas cómo la ocurrida en el velorio de Mario Briceño Iragorry, cuando el ex presidente Eleazar López Contreras se quedó dormido sobre su hombro o la de cómo conoció al político colombiano Jorge Eliécer Gaitán, mientras Jóvito Villalba se le escabullía por la deuda de un afiche de la campaña electoral de 1945.

Precisamente fueron los personajes del puntofijismo quienes le inspiraron a hacer "La Patota política" (1962), tira cómica publicada diariamente durante 10 años en Últimas Noticias y 2001, que registraba los hechos políticos que

acontecían en el país en forma de historieta, protagonizada por el presidente, ministros y líderes partidistas, y que el caricaturista considera que ha sido un tipo de producto que en este país no es valorado por la llamada "gran prensa".

SI LADRAN ES QUE CABALGAMOS, SANCHO.

A esta visión editorial y el tipo de censura que la acompaña se enfrentó el dibujante en El Nacional, cuando en 1964 publicó una caricatura de Arturo Uslar Pietri y Jóvito Villalba en el semanario Dinamita, en la que ambos políticos, dibujados con apariencia canina, se pelean por un par de huesos con nombres de ministerios. "¡Más vale

que no! Llegó Uslar, más que Jóvito, y le planteó a Miguel Otero Silva: 'O Sancho, o nosotros'…", y el asunto se resolvió con su salida del rotativo y la interrupción del semanario, de donde salió para dirigir la revista Venezuela Gráfica.

Sin embargo, nunca abandonó su carácter entusiasta. "Las cosas que yo hacía, yo mismo no sé ni cómo las hacía, era como si una fuerza me impulsaba a hacerlo" y con ese ímpetu emprendió proyectos relacionados con el dibujo animado, creó al personaje Don Prudencio (1975), que hoy es una fundación para el fomento de valores ciudadanos y en 1964 creó la academia de dibujo Estudios Sancho, que suma 50 años formando caricaturistas, además, publicó sus libros Cartones de Sancho, La Patota Política, Pobre País, De Pérez Jiménez a Hugo Chávez, Todo tiempo pasado fue peor y diseñó la propuesta, aún vigente, de crear el Museo del Humor y Costumbrismo Venezolano.

"La época mía fue muy difícil, el único periódico que tenía caricatura fue Últimas Noticias, todos los demás eliminaron a los caricaturistas", recuerda respecto a la censura, condición que sopesa con el tiempo actual cuando se ven contenidos de

este tipo "inexplicables" en la prensa nacional. "Cosas que no funcionan, pero que se promocionan bastante bien", señala.

DE LAS RAZONES QUE SANCHO TIENE SOBRE LA CARICATURA.

El caricaturista considera que actualmente en la prensa "hay una crisis, pero no creo que sea nada más de la caricatura", sino que se trata de "una crisis de pensamiento. Pero eso es inducido. ¿Quiénes lo están induciendo? Los norteamericanos", advierte.

"¿Qué es lo que vale en la caricatura?", reflexiona y se responde, "Es el mensaje. Y en la época mía era bastante difícil", resalta sobre todo al tomar en cuenta que su trabajo mostraba las contradicciones del bipartidismo y el clamor popular ante los problemas sociales.

"Las caricaturas eran políticas porque yo las hacía con los problemas, los huecos de Caracas... cómo debería ser, no eran personalizadas", señala quien a comienzos del siglo XXI, luego de 50 años, decidió culminar la publicación de sus "Cartones de Sancho" por diferencias con la línea editorial del diario 2001.

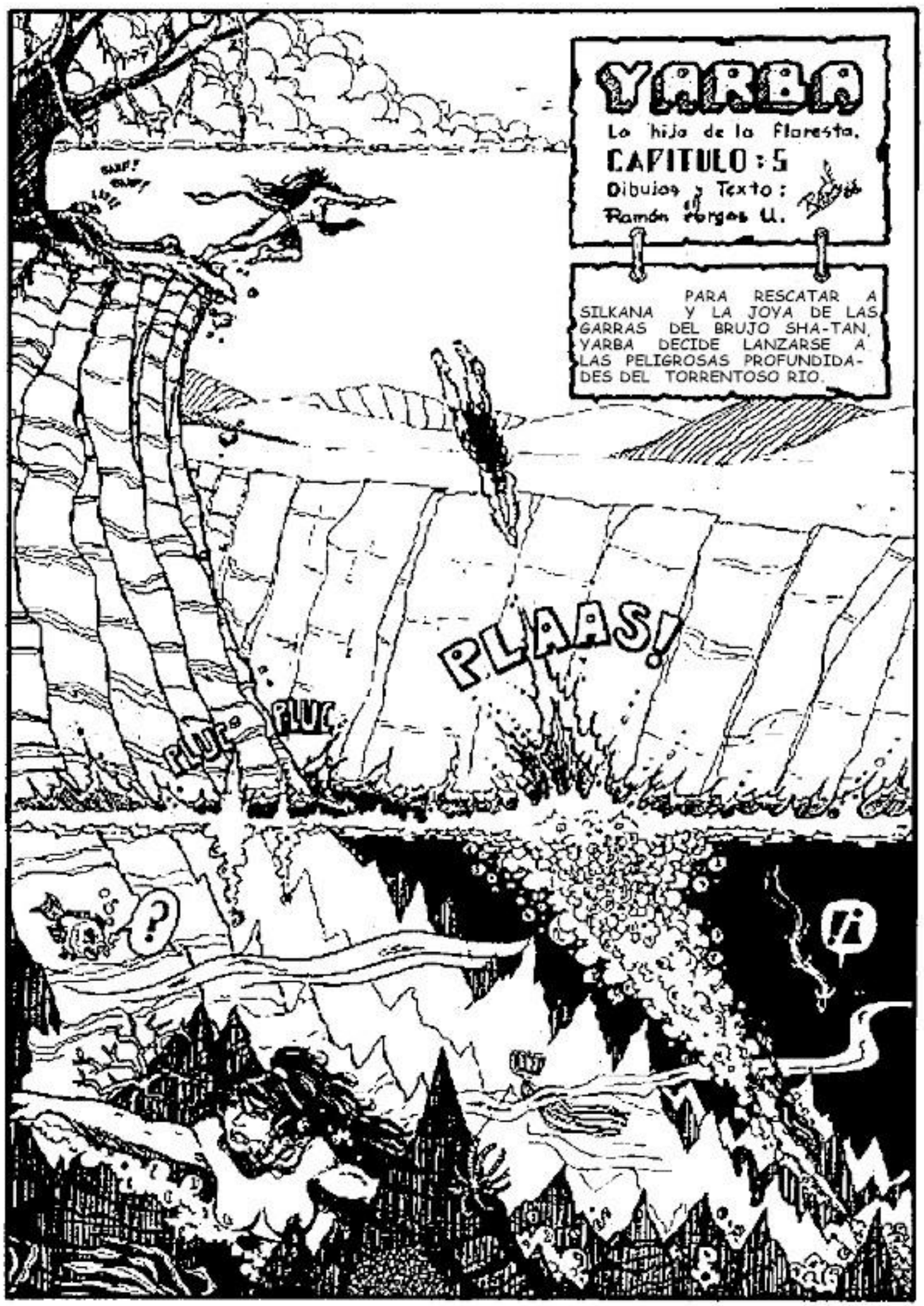
"Si yo empezara ahorita de nuevo, sería guerrillero", dice con el mismo ímpetu de siempre, con el que se manifiesta firme admirador de Hugo Chávez, a quien conoció personalmente y retrató en las caricaturas con las que participó en el evento Humor en la tinta República, organizado por Fundarte (2005). "Yo viví seis años de Juan Vicente Gómez, de López Contreras todo su período, Medina Angarita, yo no he visto un político más brillante que Chávez", expresa.

Ganador del premio SIP-Mergenthaler, otorgado por la Sociedad Interamericana de Prensa (1976), seis premios municipales de periodismo e igual número de órdenes de mérito al trabajo, placas y medallas honoríficas, Carlos Galindo suma más de 70 años de vida artística y un tintero lleno de muchas anécdotas de nuestra historia contemporánea. Cosas veredes de verdad verdad, Sancho.

SOBRE EL ENSAYO.

Ensayo escrito por Pedro Ibáñez, publicado originalmente en el portal web de la Agencia Venezolana de Noticias www.avn.info.ve, el 05 de febrero de 2015.

CÓMIC DE CULTO: DÉCADA DE LOS 80



Nota del Editor:

Cómic de Ramón Vargaz U. publicado en la revista Clips Número 6.

Restauración, diagramación y lettering a cargo del historietista Acasio, respetando la versión original, para la revista ¡Hallaco! en su sección Cómic de culto.

EL PEQUEÑO DROPO DECIDE...

... ENROSCÁNDOSE...

... SALTAR...

... PARA SUAVIZAR...

... LA... ¡CAIDA!

¡PLAF!

PERO EL IMPACTO ES DEMASIADO FUERTE...

... Y SE HUNDE...

...EN LAS PROFUNDAS AGUAS.

YARBA, CON POCO AIRE, TRATA DE...

¡AGARRARLO!

¡PLUTS!

YA EN LA SUPERFICIE. YARBA LUCHA CONTRA LA CORRIENTE.

¡UN TRONCO!

NO TENGO MUCHA FUERZA...

...A NO SER QUE...

ENTRE TANTO, EN UNO DE LOS PASILLOS DEL CASTILLO DEL BRUJO.

MIENTRAS ESE ENGREIDO BRUJO DE PACOTILLA ESTÁ ENTRETENIDO CON LA PRISIONERA...

...YO ME OCUPARÉ DE OTROS ASUNTOS.

¡AJAJÁ! AHÍ ESTÁ.

¡LA ESFERA MÁGICA! ES TODA MÍA Y CON ELLA TENDRE EL ¡PODER!

PODERES MALIGNOS DE LA BOLA MÁGICA...

LA CUAL PULO...

DECÍDME CUÁL ES MI FUTURO!

¡OH! ALGO SE ESTÁ FORMANDO...

¿SABES LO QUE TE PASARÁ INSECTO?

...ESFERA DIME ¿QUÉ ESTÁ PASANDO?

POOSTIG

Ramón Vargaz U.

SAMUEL BLANCO: CUANDO EL HORROR Y EL PUNK TRASCIENDEN LOS CÓMICS.

Por Daniel Klie.

Una sociedad puede llegar al fín de sus días y en las peores circunstancias ver otros valores, el caracter entre lo horrendo y lo único son parte de los elementos principales del trabajo gráfico de Samuel Blanco, diseñador gráfico egresado del Instituto de Diseño Pereira y con vasta experiencia en el ámbito del cómic.

TODO TIENE UNA RAZÓN.

Samuel Blanco comenzó a dibujar desde que era pequeño pero no será hasta bachillerato cuando empezaría a tomarse en serio su meta principal: ser un dibujante de cómics. Entre trazos que imitaban un estilo caracteristico al arte de Tim Burton, empezó a probar con diferentes estilos de dibujo teniendo como referencias una caricatura de su infancia: Invasor Zim.

A partir de ése instante, tras cada clase el dibujante eludñia lo que decían los profesores para crear personajes incomprendidos y cercanos a Edward Manos de Tijera al margen de la sociedad que buscaban contar sus historias a través de las rayas de un cuaderno.

Años despues, conocería el trabajo de otros artistas del mundo del cómic y empezaría a realizar sus propios proyectos con elementos característicos en sus obras: el horror, el western, el punk y casi siempre una ausencia constante del diálogo.

EL PESO DE LA MÚSICA.

El dibujante destacó que a la hora de realizar cada uno de sus trabajos, la música tiene un valor primordial mediante cada una de las viñetas o creación de personajes. Las bandas de punk, los zombies y el homenaje a lo retro está de forma constante en muchas de las imágenes de Blanco, abarcando desde David Bowie a Los Ramones.

Su rutina de trabajo comprende un tipo de música necesaria para cada una de las imagenes que va a crear, a la hora de realizar una escena trata de colocar algún sountrack o música no tan agitada, sucede lo contrario cuando va a entintar dado que es el momento cuando el rock, punk y otros géneros mucho más activos tiene cabida en su repertorio.

Entre algunas de sus principales creaciones se encuentran Perseo y la Medusa, una adaptación del mito clásico en un one shot en donde tuvo influencias de Saint Seiya.

Blood Ol´West es otro de sus principales trabajos en donde cuenta una microhistoria de forma resumida, directa pero centrándose en los detalles más claves de la acción como si se tratara de retratar una escena de cine western. Para Blanco, el diálogo no es algo completamente necesario, considera que más bien se siente más cómodo al trabajar sin éste y expresando literalmente cada una de las emociones o circunstancias en torno de sus historias.

Con el pasar de los años ha ido evolucionando su estilo de dibujo al pasarlo de un modo realista a una adaptación personal que busca reflejar y caricaturizar al mismo tiempo.

Por último, los monstruos y elementos sobrenaturales también reflejan parte del repertorio del dibujante mediante Frankenstein, monstruos del pantano y seres que nunca han conseguido un espacio en la sociedad. Está presente en su trabajo una especie de homenaje y de fascinación por lo abstracto que recuerda a la literatura de Edgar Allan Poe y Lovecraft.

PASO A PASO.
PROCESO DE ILUSTRACIÓN PARA UN CUENTO.

Por Carlos Trujillo.

Paso 1: Inicio del lineart.

Paso 2: Volumen tramado con pincel tipo lapiz.

Paso 3: Separación de planos con tonos.

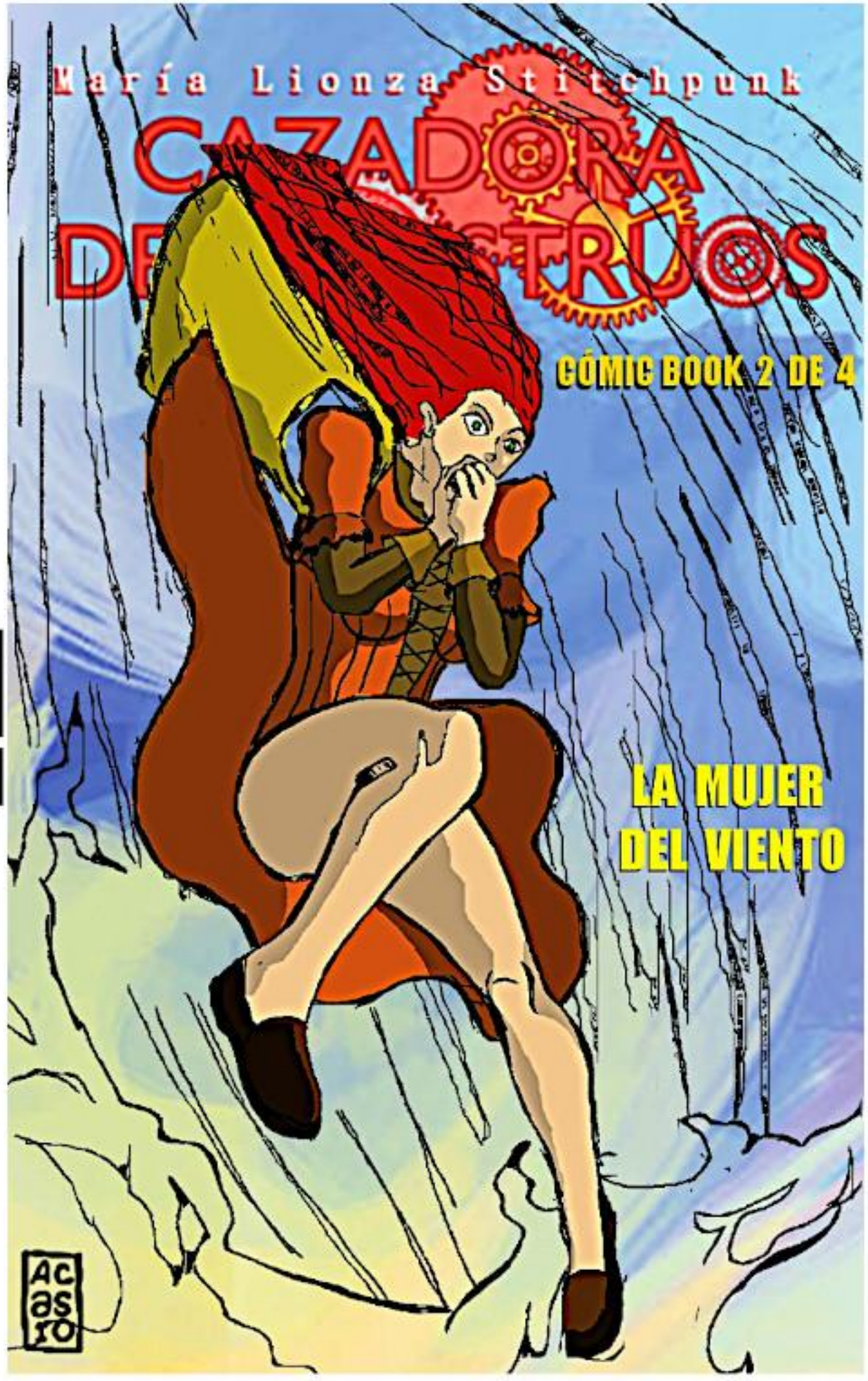
Paso 4: Luces con pincel pastel, y texturas. Se limitó el rango a claro para dar un tono más suave.

Paso 5: Color plano.

Paso 6: Corrección de saturación y tonos.

NOTA:

Proceso de ilustración para un cuento, de Carlos Trujillo es publicado originalmente el 25 de marzo del corriente año en la cuenta: Dibujantes Venezolanos en facebook, del cual dicho ilustrador es miembro.



LA MUJER DEL VIENTO

EPISODIO 2 DE 4

BUENOS DÍAS, DOÑITA.

ME DIJERON QUE AQUÍ SE ALOJA LA SEÑORITA QUE TEJE PRENDAS DE VESTIR PARA VENDER.

¿SE ENCUENTRA ELLA?

ASÍ ES.

SE ENCUENTRA EN LA SALA, PRECISAMENTE TEJIENDO.

¿LE INTERESA COMPRAR ALGUNA DE SUS PRENDAS?

NO PRECISAMENTE, DOÑITA.

ESTOY AQUÍ MÁS INTERESADA EN HACERLE UNAS PREGUNTAS A LA CHICA.

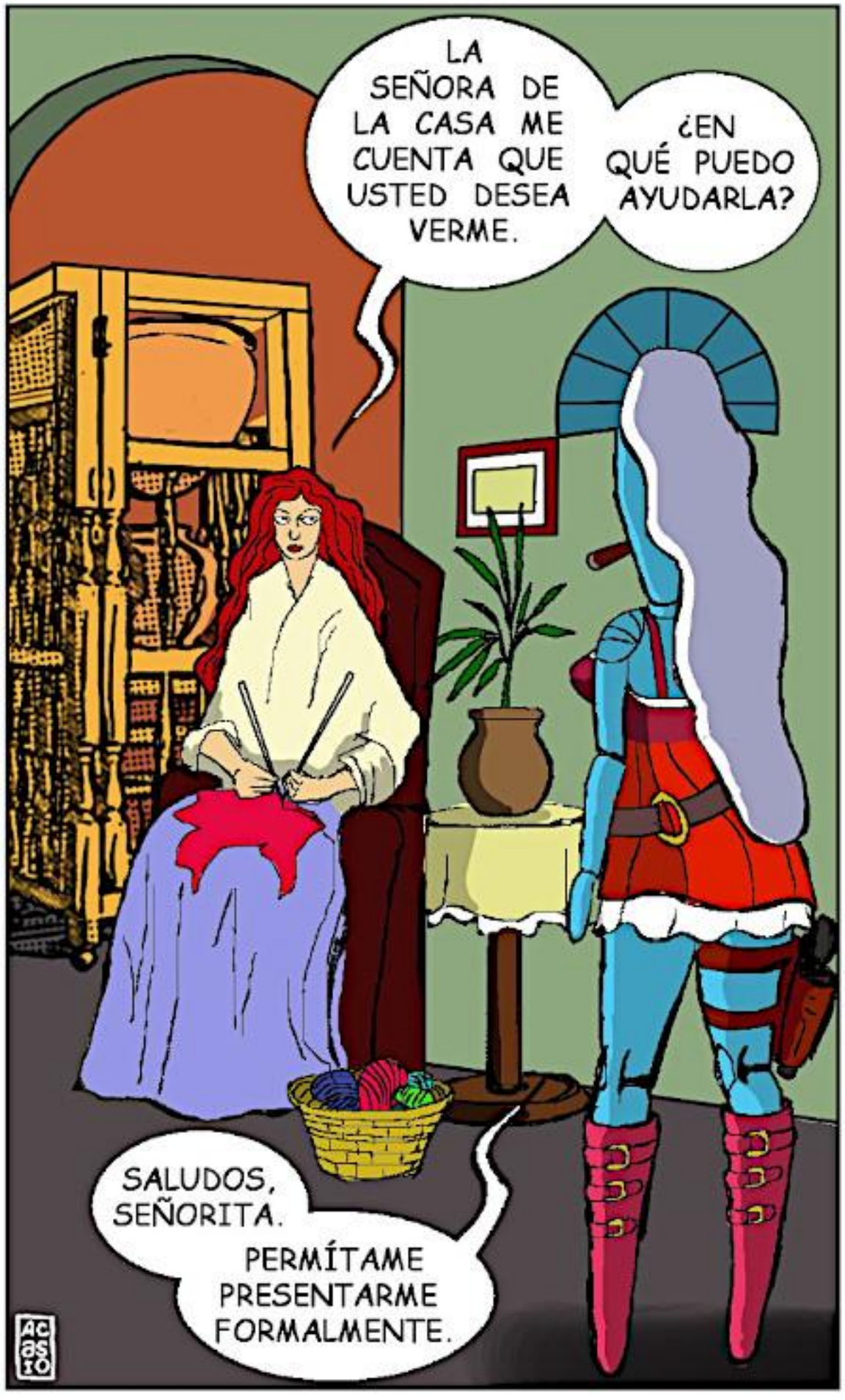
NO PENSARÁ LLEVARLA A LA CÁRCEL ¿O SÍ?

PARA NADA.

SOLO VENGO A ESTUDIAR SU CASO.

VENGO A AYUDARLA EN LO QUE PUEDA.

SIENDO ASÍ, POR FAVOR, PASE ADELANTE.


LA SEÑORA DE LA CASA ME CUENTA QUE USTED DESEA VERME.
¿EN QUÉ PUEDO AYUDARLA?
SALUDOS, SEÑORITA.
PERMÍTAME PRESENTARME FORMALMENTE.
ACASIO

MI NOMBRE ES MARÍA LIONZA STITCHPUNK Y VENGO DE LA CAPITAL EN REPRESENTACIÓN DEL BURÓ GUBERNAMENTAL ASUNTOS DE LO PARANORMAL.
ESTOY AQUÍ INTERESADA EN SU CASO.
ME GUSTARÍA ESCUCHAR SU VERSIÓN DE CÓMO VINO A DAR A ESTE PUEBLO.
¿NO SE REIRÁ DE MÍ COMO HACEN LOS DEMÁS CADA VEZ QUE CUENTO MI HISTORIA?
¿VERDAD?
ACASIO

DESCUIDE, SEÑORITA.

SOY MUY RESPETUOSA CON LA DESGRACIA AJENA Y LA AGENCIA QUE REPRESENTO TOMA MUY EN SERIO ESTOS CASOS SOBRENATURALES.

SIENDO ESE EL CASO, TOME ASIENTO Y ESCUCHE LO QUE TENGO QUE CONTARLE.

AUNQUE NO ME CREAN, Y LO HE CONTADO HASTA LA SACIEDAD, LO QUE ESTOY POR DECIR, JURO QUE ES LA PURA VERDAD.

TODO COMENZÓ EN MI PUEBLO NATAL HACE DE ESO YA VARIOS MESES ATRÁS.

ERA UNA MAÑANA FRESCA Y SOLEADA.

UN DÍA NORMAL COMO TODOS.

VENÍA YO DE CAMINO DEL MERCADO LUEGO DE COMPRAR VÍVERES.

CUANDO DE PRONTO UN FUERTE VENTARRÓN SOPLÓ CON TAL FUERZA QUE ME ELEVÓ POR LOS AIRES.
AC asio

EN MI ASCENSO PUDE VER CÓMO ME ALEJABA DE MI PUEBLO.
ÉSTE SE HACÍA MÁS CHIQUITO, HASTA QUE LO PERDÍ DE VISTA.
EL VENTARRÓN ME MANTUVO EN EL AIRE POR VARIOS DÍAS Y VARIAS NOCHES.
AC asio

EL VENTARRÓN ME HIZO CRUZAR EL GRAN OCÉANO.

Y ME ARRASTRÓ A ESTAS TIERRAS LEJANAS.

FUE ASÍ COMO TODO PASO.

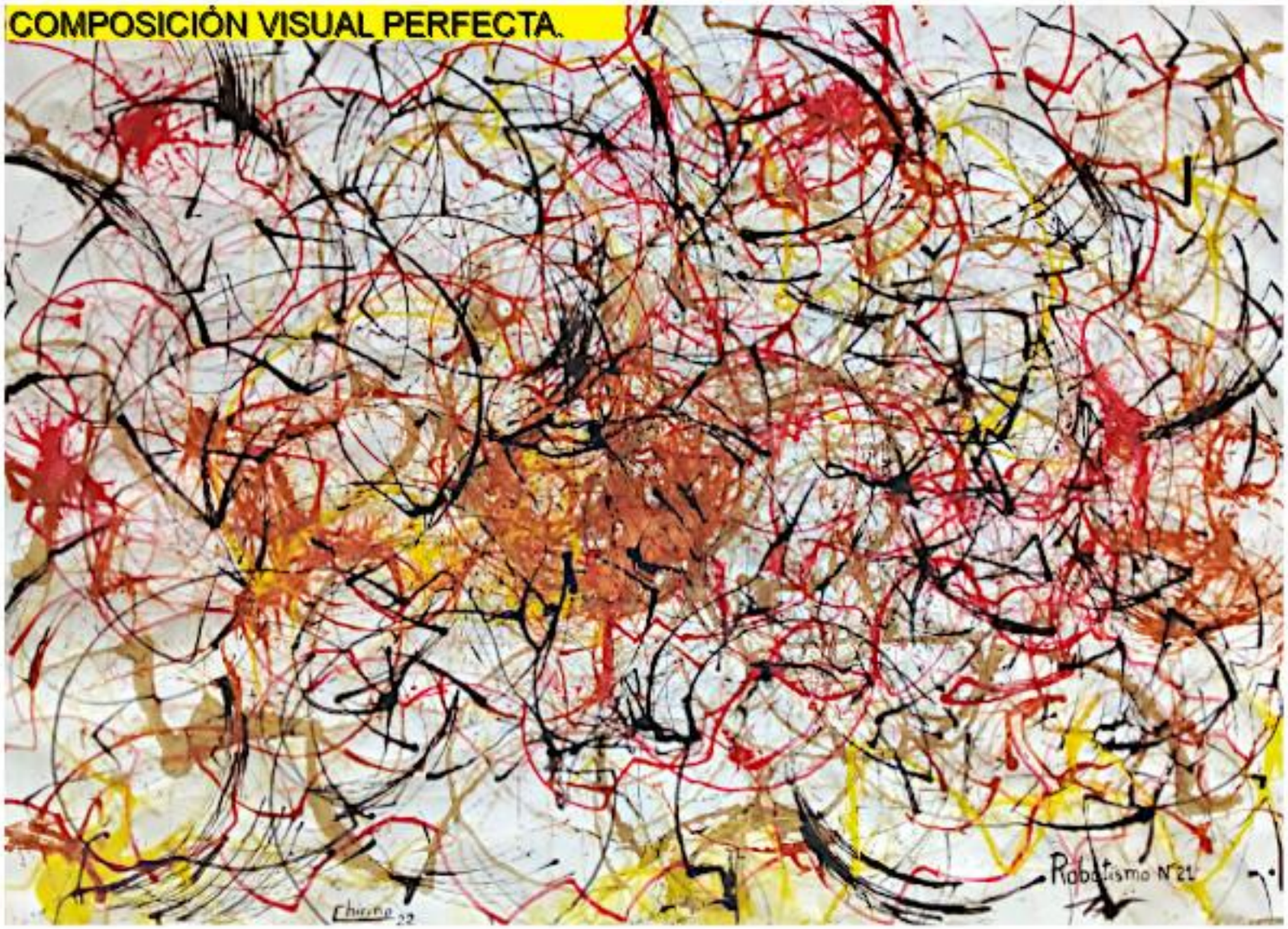
¿SERÁ CIERTO EL RELATO DE LA CHICA EXTRANJERA?

¿O ESTARÁ LA AGENTE STITCHPUNK ANTE LA DECLARACIÓN DE UNA MITÓMANA COMPULSIVA?

O PEOR AÚN… ¿SERÁ LA CHICA APARECIDA ACASO UNA PODEROSA BRUJA QUE VIENE A TRAER CAOS Y DESTRUCCIÓN A ESTA NOBLE TIERRA VENEZOLANA?

ESTAS Y OTRAS INTERROGANTES SERÁN CONTESTADAS EN LA PRÓXIMA ENTREGA DE: LA MUJER DEL VIENTO.

CONTINUARÁ...



ARTE ABSTRACTO LÍRICO PINTADO CON ROBOTS

Por Enrique Acasio.

Los artistas plásticos siempre hemos recurrido a la ciencia y la tecnología para satisfacer y expandir nuestras necesidades creativas. Hoy en día, muchos emplean herramientas novedosas y programas computarizados para planificar y producir sus obras, conocidos en el entorno como artistas digitales. Una nueva corriente se está abriendo camino para incorporarse al quehacer pictórico, y lo está haciendo con gran fuerza. Se trata del uso de pequeñas unidades robóticas como herramientas extendidas del mismo artista plástico que busca entre otras cosas la técnica de "tinta esparcida", rememorando los inicios del arte pictórico practicado siglos atrás por los sacerdotes Zen en oriente, o el espíritu de las improvisaciones pintadas por Vassily Kandinsky, o el mismo arte informalista de Jackson Pollock.

Un pequeño robot autoportante es controlado por el artista plástico vía remota de forma filoguiada, logrando con ello la debida interacción pintor-máquina. La improvisación en la acción de pintar por medio de estas unidades puede ser relacionada con la música de Jazz, es decir, ejecutar sin plan previo. Igual como el Jazz rompe todos los esquemas melódicos tradicionales, la pintura auxiliada por robots rompe todos los esquemas conceptuales de la pintura tradicional. Permite obtener una red enmarañada de manchas, salpicaduras y chorreadas de gran impresión. Una verdadera expresión del dinamismo gestual y de la improvisación, entregando con ello cohesión y ritmo. La representación visual del mismo Action-Painting. Recuerda las piezas del movimiento pictórico "manchismo italiano", o el abstraccionismo de Jackson Pollock (1912-1956). Lo que se busca en el soporte, es en convertirlo en un campo consumado de acción, más que como un espacio en donde deban reproducirse o representarse un objeto real o imaginario. Más que la obra acabada, se sublima el proceso de realización.

El arte creado mediante una unidad robótica está cargada de sugerencias imaginativas, de encadenamientos y asociaciones de ideas de un espacio inextricable. Los trazos agresivos y la violencia del gesto, resultan de la experimentación racional y sistematizada de la velocidad y aceleración de la unidad robótica. Técnica que permite crear piezas de un elegante significado del expresionismo abstracto, sin formas geométricas ni elementos figurativos. Se perciben en ellos patrones repetitivos en diferentes escalas, muy similar a los fractales, lo que bien podríamos enlazar con un concepto que proviene de las matemáticas, específicamente de la

teoría del caos y de su progenie, la geometría fractal. Los fractales pueden parecer casuales a primera vista, pero cada uno está formado por un sólo patrón geométrico que se reproduce miles de veces a diferentes escalas, siendo de esta manera los restos visibles del sistema caótico. Como una analogía, sí un huracán es un sistema caótico, la destrucción que deja a su paso es un patrón fractal. Del mismo modo, si una unidad pintora robótica es considerado el sistema caótico, con sus movimientos controlados y desaforados en el soporte, las pinceladas, trazos, salpicaduras y manchas que deja la unidad en el lienzo es la representación de un patrón fractal; es matemática pura.

El artista visual al manipular el robot, el cual lo hace mediante un control del tipo Joy-pad, como si de un videojuego se tratase, ajusta la velocidad, aceleración y frecuencia de la serie de movimientos en el modelo robótico, logrando con ello las diferentes manifestaciones; tanto caóticos como regulares, creando así patrones de ambos tipos: fractales y no fractales. Se busca la distribución de la pintura en el soporte dispuesto en horizontal para que el robot intervenga directamente sobre él, con movimientos que parecen ser fortuitos, y a la vez perfectamente controlados. Adaptando en la obra, con el auxilio del robot, una interpretación del mecanismo de la misma naturaleza; la dinámica del caos.

Cualquiera pudiera pensar que intentar hacer arte pictórico con robots es un acto descabellado por el simple hecho de verse como unidades muy rígidas, mecanizadas o torpes. Todo lo contrario, las unidades diseñadas y construidas hasta ahora, en sus diferentes versiones, entregan cierta soltura y generan movimientos sutiles y controlados, cargados de cierto ritmo. Esto es de vital importancia, ya que las unidades robóticas mediante sus movimientos fortuitos y controlados motivan al artista plástico a exteriorizar sus recuerdos, sentimientos, estados de ánimo y transferirlos a la obra en el mismo proceso de creación con cierto ritmo y composición.

El modelo que utilizé para crear el arte del presente ensayo, es una unidad pequeña de tan sólo 80 gramos de peso de nombre: "Mustiolita". Bautizado así en honor a J.J Mustiola, un pintor de Carirubana, Estado Falcón, Venezuela. Artista visual sin formación academicista en el condenso de las artes. El diseño de la unidad de inspiración minimalista, está pensado así para su fácil construcción, por parte de los jóvenes, niñas y niños que asisten a los talleres de pintura auxiliados por robots que dictamos en nuestra localidad. La unidad robótica cuenta con un apéndice especial colocado en la parte posterior, qué permite adosar los diferentes elementos para distribuir los recursos pictóricos; trazado con pinceles, marcadores, lápices de colores, creyones, plumillas de bambú, goteo, tizas y Dripping. (1)

A comienzos del presente año decido activar una de estas unidades para elaborar una asignación de la cátedra: Historia de las Artes Plásticas V en donde estoy como alumno, del quinto semestre de la Universidad Nacional Experimental de las Artes UNEARTE capitulo Falcón. Se me pidió un arte abstracto, y que mejor opción que los ya experimentados con los abstractos líricos auxiliados por la robótica hechos e impartidos en mis propios talleres. Esta pieza pictórica me sirvió para entregar la asignación y a su vez me dio la oportunidad de elaborar este breve ensayo para la revista Hallaco. Cabe destacar que la técnica de generar arte abstracto con robots, al cual hemos definido como movimiento Robotismo fue mencionado en la revista Hallaco en su primera entrega en el artículo: Creando una portada de Comics. Paso a paso. Página 45-47.

---

(1) El Dripping es una técnica inventada en 1947 por Jackson Pollock, el cual consiste en derramar directamente en el lienzo hilos de pintura, al mojar palillos de madera y dejarlos caer desde cierta altura, es decir, sin qué el instrumento haga contacto con el soporte.

FRACTALES MATEMÁTICOS EN LOS LIENZOS DE POLLOCK.

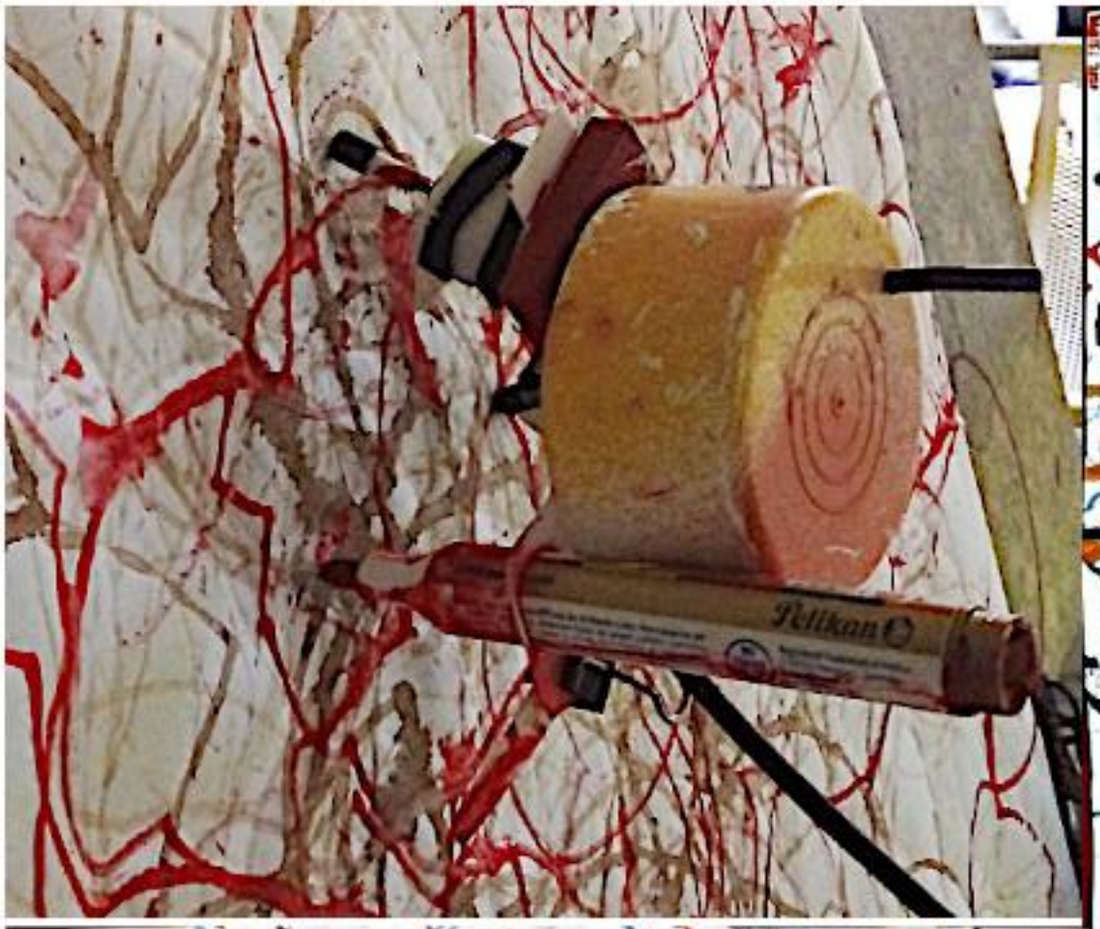
Los matemáticos han creado una escala para clasificar las dimensiones fractales segun el grado de complejidad en una serie de valores entre 0 y 3, pudiéndose diferenciar tres grupos representativos: Los fractales unidimensionales con parámetros entre 0,1 y 0,9 (pudiendo ser la figuración de una linea segmentada), los fractales bidimensionales entre 1,1 y 1,9 (como las siluetas de sombras de nubes), y los fractales tridimensionales con valores de entre 2,1 y 2,9. (como la forma de una montaña).

En las pinturas abstractas líricas auxiliadas por robots, al igual que en la naturaleza ciertos patrones se repiten una y otra vez. Para éste caso se estaría manejando la escala bidimensional con los parámetros establecidos de entre 1,1 y 1,9. Fue el físico e historiador de arte Richard Taylor quien se percató que el mismo analisis podria ser aplicado en las pinturas abstractas de Jackson Pollock. Descubrió que las gotas, trazos y salpicaduras en los lienzos de Pollock parecían crear patrones repetitivos en diferentes escalas, igual que los fractales. Entonces inicia su trabajo de maestría en historia del arte creando un programa de computadoras para analizar fotografías de alta resolución de los cuadros de Pollock, que luego transfiere al software para su estudio. Cerca de 5 millones de patrones de goteo en diferentes lugares y escalas fueron comparados por la aplicación para finalmente concluir que; efectivamente Jackson Pollock reproducía en su arte las dimensiones fractales. Fue así como el investigador Taylor descubrió que las dimensiones fractales de las pinturas de Pollock se corresponden estrechamente con las encontradas en la naturaleza. Así por ejemplo, la pintura de 1948 llamada numero 14 tiene una dimensión fractal de 1,45. Muy similar al valor de las líneas costeras.

En una ocasión el crítico de arte Clement Greenber, admirador de su trabajo le preguntó a Pollock: ¿Porque no aparece en su obra la naturaleza? El contesto, " yo soy la naturaleza", tal vez quiso expresar que buscaba siempre reflejar en su arte la naturaleza misma a través de los fractales. Ahora bien, una de las últimas pinturas por goteo creadas por Pollock , valorada actualmente en más de 30 millones de dolares según Taylor obstenta la más alta dimensión fractal de todas las obras con un valor de 1,72. La obra es POLOS AZULES. Muchos podrían pensar que es coincidencia, pero al parecer Pollocks sabia exactamente lo que buscaba. Sus últimos trabajos evidencian que son más ricas y complejas sus patrones, con los valores más altos de dimensión fractal. Al parecer, según Taylor; " Pollock estaba probando los limites de lo que el ojo humano es capaz de considerar estéticamente placentero".

Página siguiente: Arte abstracto realizado por niños en un taller de pintura empleando unidades roboticas, dictado en el 2020, en Carirubana, estado Falcón, Venezuela.

Arte abstracto lírico geométrico realizado con una unidad móvil robótica, generando el trazado que el artista luego en caballete, le aplica los recursos pictóricos para darle el acabado final.



Composición visual perfecta

Enrique Acasio

AROMA A MELCOCHA

Por Mariangélica Delgado Vilera

Había llegado allí atraída por el aroma de una melcocha que alguien creyó ocultar muy bien en un recipiente plástico dentro de un bolso de cosméticos. El inconfundible olor a papelón cuya popularidad estaba retomando auge en los últimos años, la hizo entrar por la pequeña abertura dejada en el cierre por descuido.

Un delicioso regalo traído de los andes venezolanos, le recordaba a la receptora del obsequio su dulce niñez, por esta razón lo comía lentamente y guardaba lo que iba quedando como un tesoro.

Oculta de la vista de todos, destapaba la cubierta de papel de aquella varita, la mordía por uno de sus extremos, y estirando el brazo con que la sostenía lejos de su cuerpo, contemplaba cómo la chiclosa mezcla se alargaba tanto como le era posible, extendiendo su placer hasta el umbral del infinito.

Este era un gusto que no podía darse fácilmente en aquella ciudad, en la que solo encontraba tristes imitaciones, impostores de dudosos componentes capaces de romper una muela con su rigidez.

Rufina la hormiga, que había entrado en el bolso de maquillaje como envuelta en un encantamiento, caminó directamente hacia el contenedor del cepillo de dientes que ahora albergaba al preciado dulce. Trató por todos los medios de acceder: buscó aberturas, uso su fuerza procurando abrirlo, e

incluso intentó crear orificios atacando el plástico con sus mandíbulas.

Decepcionada y exhausta al no poder hacer mella en el sofisticado recipiente, y luego de una pausa para un merecido descanso, se dispuso a volver por su tropa, con la intención de animarles a que la apoyaran en esta misión.

Lista estaba para su partida cuando la distrajo un haz de luz que se había colado por la misma hendidura que ella, y que ahora se reflejaba en la superficie de un espejo, proyectando los colores de restos de polvo de maquillaje regados en el interior del recinto.

Con sus ocelos deslumbrados ante aquel espectáculo de luz y color, y sintiéndose caminar a través de un arcoíris, avanzó hacia lo que creyó era un hermoso lago congelado.

Se encontraba patinando sobre el espejo, disfrutando del reflejo de su cuerpo cubierto de polvo de arcoíris, cuando un estallido de luz la sacó de su abstracción. El bolso había sido abierto y una enorme mano se sumergía en él.

La hormiga corrió tan rápido como pudo en medio del sismo que se produjo, y mientras se sujetaba con fuerza a un rizador de pestañas, veía alejarse al contenedor que había intentado abrir.

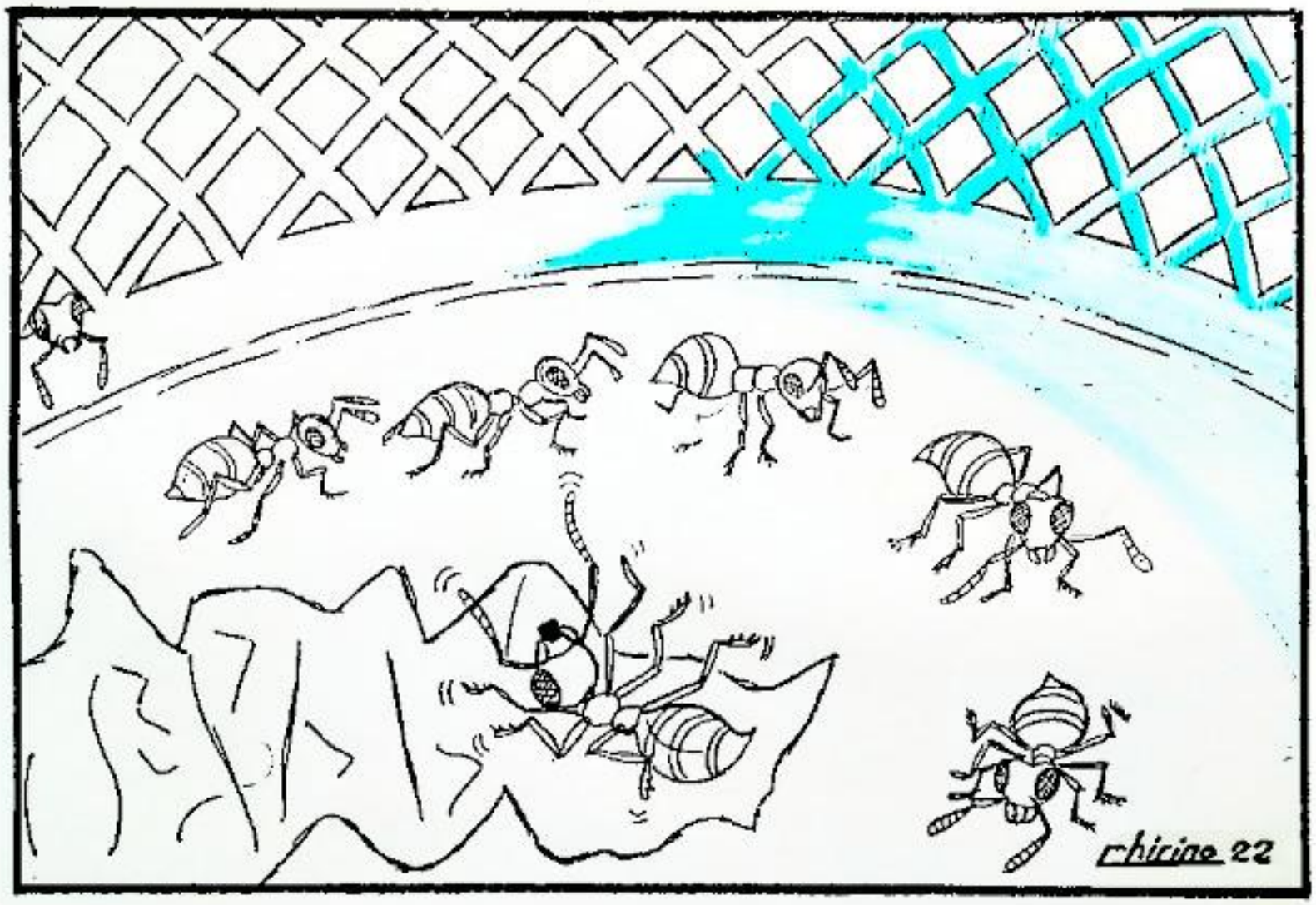
Un instante después el movimiento se detuvo y el aroma que ya antes la había hipnotizado, se volvió mucho más intenso. No cabía duda, la humana lo había abierto y Rufina debía aprovechar aquel momento.

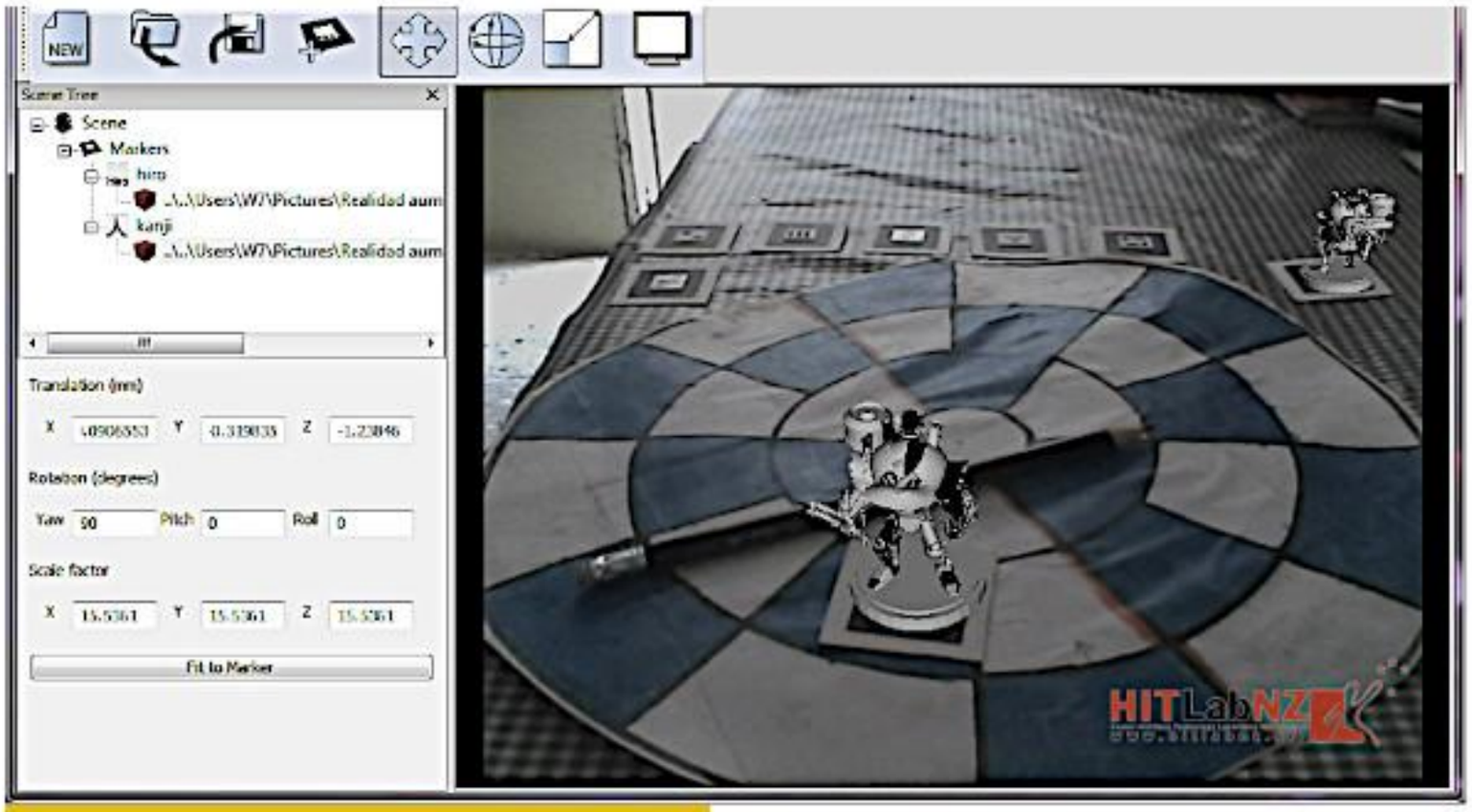
Como poseída por una pulga, de un solo salto Rufina salió de la cartera, y con otro se ubicó en el brazo de la mujer que ya comenzaba el ritual de estiramiento. Rápidamente bajó hasta el antebrazo, cruzó la muñeca y llegó hasta la punta del índice ubicado entre el borde del papel y el anhelado contenido.

Con su último aliento y sabiendas de que era ese o nunca su momento, la pequeña hormiga se deslizó hasta la barra de papelón, y con sus patas bien posicionadas sobre el territorio conquistado, clavó sus mandíbulas sobre la superficie de la melcocha.

Pronto su felicidad cedió al encontrarse presa de su alimento, y es que la pobre Rufina ignoraba el poder de este manjar para inmovilizar las mandíbulas de quienes ingenuamente, creen que a la fuerza pueden romper su elasticidad. Y como desconocía el arte de disolver con saliva y movimientos suaves aquella golosina, le fue imposible escapar del papel que se le vino encima con la misión de cubrir ese extremo del dulce para protegerlo.

Una semana después en el cesto de la basura del salón de estudio, la tenaz hormiga fue encontrada por su tropa. Yacía pegada a una delgada tira de papel, con el cuerpo cubierto de polvo de arco iris e impregnado del más delicioso de los aromas, y en medio de las tenazas de su boca, el milimétrico trozo de la melcocha que casi le cuesta la vida.





UN JUEGO DE TABLERO VIRTUAL. SEGUNDA PARTE.

Por Enrique Acasio.

En la entrega anterior de su revista Hallaco se hizo una breve introducción sobra la tecnología de Realidad Aumentada (RA) y su posible aplicación en el desarrollo de un juego de tableros. Como bien se mencionó, la RA es una tecnología que integra señales captadas del mundo real con señales generadas por computadoras para así construir nuevos mundos coherentes, complementados y enriquecidos. A esta nueva tendencia tecnológica se le ha denominado "metaversos", siendo universos virtuales que se acceden mediante dispositivos de Realidad Virtual (RV) y Realidad Aumentada (RA).

El mundo lúdico no está al margen de estas iniciativas y también ha empezado a introducir la poderosa tecnología de la Realidad Aumentada en la producción de sus sistemas de entretenimiento. Teniendo en cuenta los ingresos que generan los juegos interactivos, los principales fabricantes y desarrolladores ya han comenzado a experimentar con la realidad aumentada, así por ejemplo la compañía Sony a iniciado su propia tecnología de RA con la aplicación Sony Motion Controller. Otra propuesta interesante es aportada por el diseñador francés Frantz Lasorne, quien en 2009 desarrolló un juego de titulo; Guerra Real (Real Wars), un interesante juego de rol y estrategias en donde los participantes interactúan en un tablero real con elementos tangibles y con modelos virtuales. Cada jugador tiene una figura de acción sobre una base y unas gafas especiales para percibir la realidad aumentada. Otro muy buen ejemplo, que ilustra el empleo de la RA la encontramos en el juego Pokemon Go desarrollada por la empresa Niantic The Pokémon Company Nintendo, un videojuego de realidad aumentada el cual está basada en la localización georeferencial para las plataformas Android, iOS, iPadOS, entre otras.

Esta columna se escribe en paralelo con el desarrollo de un juego de mesa propio y original, con alta tecnología de metaversos, modelado tridimensional, imágenes IGC y Realidad Aumentada, trabajando como temática central el universo de María Lionza Steampunk del novelista gráfico falconiano Acasio.

Continuando entonces con la tercera fase en el proceso de diseño del juego de mesa; El primer prototipo y el proceso de testeado, entrego las primera pruebas de los marcadores de RA, así como una síntesis del juego en desarrollo para todos aquellos lectores que no pudieron conocer de este trabajo en la entrega anterior de Hallaco.

Pruebas de los marcadores y el tablero circular en la aplicación de Realidad Aumentada; se realizaron diferentes pruebas para determinar el tamaño de marcador idóneo para el juego quedando establecido en una cuadrangular de 40 x 40mm, sin embargo, cabe destacar que el mínimo que pudo reconocer el programa de interpretación RA fue de 25x25mm. También se pudo comprobar que el tablero circular podría ser incrementado de tamaño de 500mm a 700mm. Una mejora sustancial para crear nuestro escenario de batallas aun más grande. Los marcadores serán unidos a

pequeños pedestales de madera que contendrán en su base pequeños imanes para así poder pegarse al tablero de juego.

Principios del juego; Juego de mesa para dos o cuatro jugadores, lo cual puede ser desarrollado en equipo o de forma individual (todos contra todos), se establece en un tablero circular de treinta y un (31) casillas. La secuencia de las jugadas tiene como objetivo eliminar todas las piezas de sus adversarios de dos maneras; reducir el nivel de vida mediante diferentes ataques empleando para ello las cartas de combate y los diferentes dados, siempre que el contrario se posicione en una casilla contigua al personaje del usuario, o bien eliminar de forma directa cuando en el desplazamiento el personaje ocupe la casilla del ítem contrario, sacándolo definitivo y sin posibilidad de volver a ser utilizado en la partida. La mecánica del juego fue inspirado en un juego de mesa incaico conocido como el juego del chaco o chuncana, sistema lúdico proveniente de nuestras culturas originarias de los andes latinoamericanos. Si de principio el juego en desarrollo se puede considerar un juego simple, eventualmente se volverá complicado, requiriendo gran concentración por parte de los jugadores, y capacidad de elaborar estrategias de ataque y defensa con previos movimientos de anticipación.

Los jugadores deben contar en las partidas con una hoja de apuntes y un lápiz para llevar el control y monitorear constantemente el nivel de vida de sus personajes y el de los contrarios, muy similar a los juegos de rol RPG (Rol Player Games) como Calabozos y Dragones entre muchos otros.

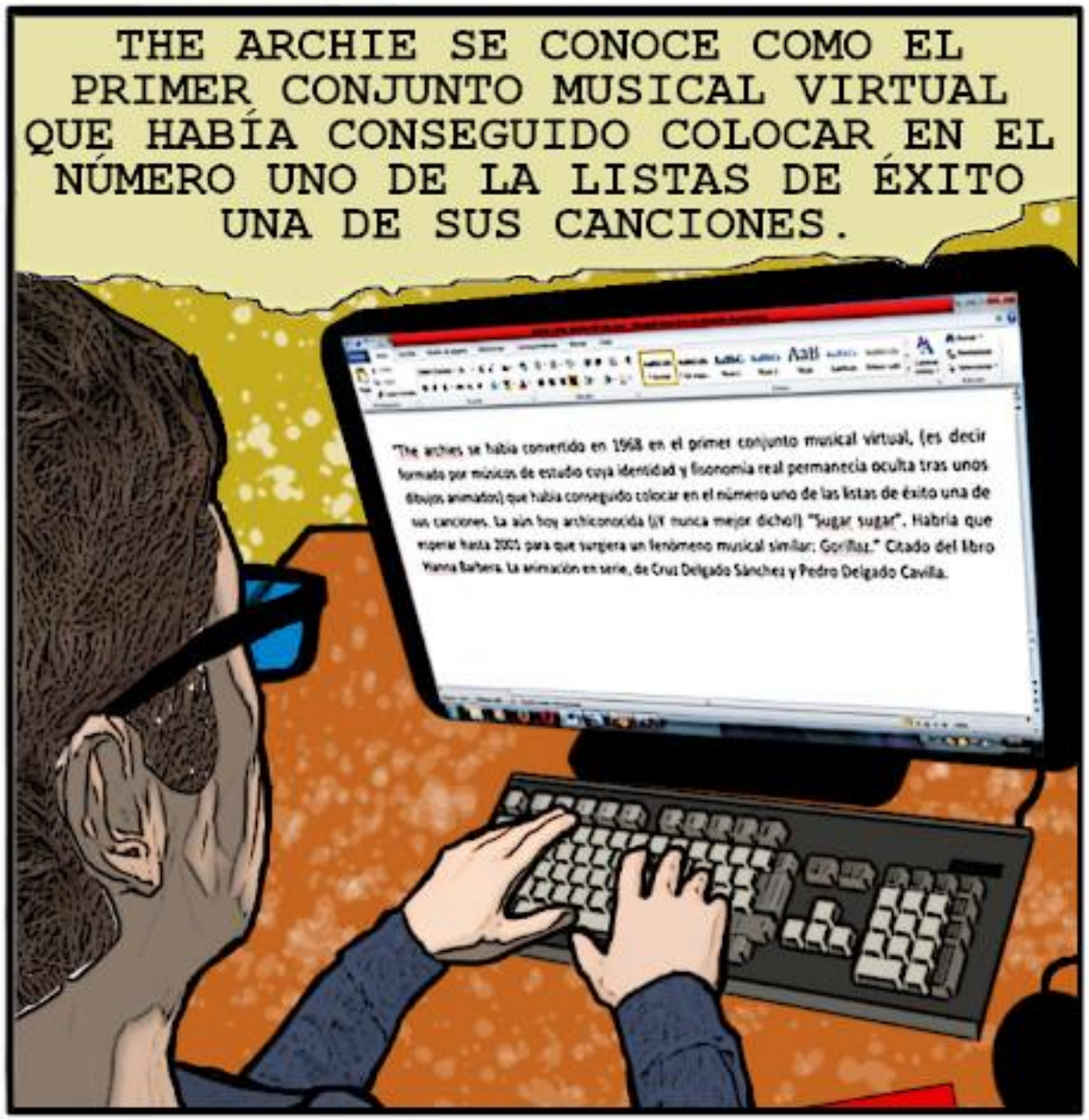
Este juego podría estar destinado a seducir a los jugadores de tableros serios que buscan nuevos desafíos para sus habilidades grandemente desarrolladas, sin embargo, cabe destacar que también tienen cavidad los jugadores noveles que no han tenido la paciencia ni el tiempo para internarse en las profundidades de un juego complejo. Este juego de R.A, aun sin nombre, fue diseñado para ser fácil de aprender y de jugar, pero al mismo tiempo (lo que se tiene desarrollado hasta ahora) ofrecer una oportunidad inusual de ejercitar la habilidad y el raciocinio. Como diría David Parlett, especialista mundial en el tema de desarrollo de juegos: “Los mejores juegos del mundo son aquellos fáciles de jugar, pero difíciles de jugar bien”.

Para la próxima entrega de su revista Hallaco les estaremos mostrando un adelanto del desarrollo de nuestro juego de tableros virtual. Es más que interesante pensar en la posibilidad de realizar grandes torneos en donde, de modo colaborativo, auxiliados con un proyector multimedia en pantalla gigante, todos los espectadores puedan disfrutar y seguir el desarrollo del juego. ¡Buen juego!

REBULLONES ZETA

CAPÍTULO 5: ESCRIBIENDO SOBRE BANDA S VIRTUALES.

CREADO, GUIONIZADO E ILUSTRADO POR: Osman Acasio.



EL AÑO ERA 1969 Y LA CANCIÓN LA AUN ARCHICONOCIDA (¡Y NUNCA MEJOR DICHO!) "SUGAR, SUGAR".

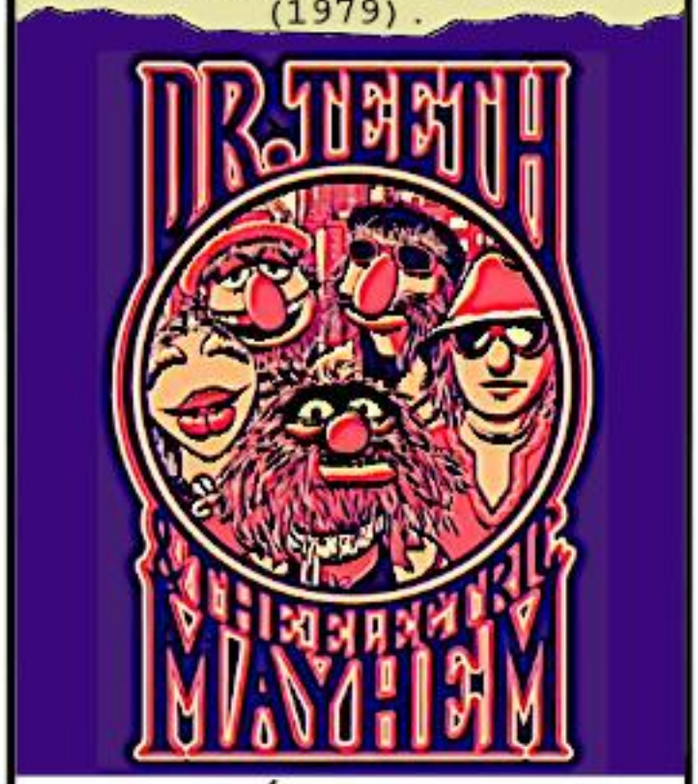
HABRÍA QUE ESPERAR HASTA 2001 PARA QUE SURGIERA UN FENÓMENO MUSICAL SIMILAR: GORILLAZ, CON SU EXITO CLINT EDWOOD.

TRAS EL ÉXITO DE THE ARCHIE CON SU ESTILO BUBLE-GUM MUSIC*, APARECIERON MUCHAS ÓTRAS BANDAS VIRTUALES BUSCANDO SU TAJADA DEL PASTEL CON ESCASO O POCO EXITO.

*MÚSICA CHICLE ES UN TÉRMINO ASOCIADO A UN TIPO DE CANCIONES DE ESTRUCTURA SIMPLE, LETRAS REPETITIVAS DE ESCASA PROFUNDIDAD Y, SOBRE TODO, DE UN RITMO MACHACÓN.

EN LA ÉPOCA LLEGARÓN A SONAR JOSIE AND THE PUSSY CATS CON SU CANCIÓN INSIDE, OUTSIDE UPSIDE DOWN (1970).

INCLUSO BANDAS DE MUÑECOS COMO THE ELECTRIC MAYHEM, DE JIM HENSON, CON SU TEMA CAN YOU PICTURE THAT? (1979).



LA PRÓXIMA ENTREGA: ESCRIBIENDO MÁS SOBRE BANDAS VIRTUALES.

ILUSTRACIÓN CIENTÍFICA:

DIBUJO COMO SISTEMA DE REGISTRO DE LA MANIFESTACIÓN RUPESTRE

Por Enrique Acasio.

En esta nueva entrega de su columna; Ilustración Científica con gran entusiasmo presentamos un breve ensayo sobre un tema que nos apasiona muchísimo, y que hemos venido trabajando desde hace mucho tiempo, se trata del estudio del arte rupestre originario. En esta oportunidad las técnicas de registro empleadas para documentar el rico legado arqueológico presente en nuestro suelo patrio. Se entiende por arte rupestre las manifestaciones artísticas creadas por nuestros ancestros originarios en sus diferentes técnicas; las pictográficas o pintadas, y las litográficas o talladas en las piedras. [1] En Venezuela existe un inmenso legado arqueológico sobre estas manifestaciones, y nuestro estado Falcón cuenta con diferentes estaciones de arte rupestres, y del cual, algunas he tenido la oportunidad de visitar y estudiar. Gran parte de estas investigaciones han tributado en libros de mi autoría sobre el referido tema. [2]

Ahora bien, para un adecuado registro del arte rupestre se puede recurrir a la fotografía, sin embargo un método muy práctico es la ilustración "in Situ". Presentaremos algunas imágenes elaboradas de petroglifos encontrados en el Cerro de Santa Ana, en la península de Paraguaná y explicaré las diferentes técnicas para ello. El cerro de Santa Ana, cuyo nombre originario Chamuriana es un relieve topográfico de 830 metros de altura con una superficie de 1190 hectáreas ubicado casi en la parte central de la península.

Para las ilustraciones científicas del arte rupestre he recurrido a tres métodos los cuales describo a continuación:

El primer método empleado en el registro es el "Frottage", la cual consiste en colocar en la piedra a reproducir una hoja de papel Bond fijada con adhesivo, luego frotar con papel carbón en movimientos circulares sobre el papel que permita resaltar los surcos del petroglifo en el soporte. Técnica que permite reproducir a escala 1/1 o tamaño natural el glifo para posterior estudio en laboratorio. Puede ser empleado marcadores o lápices para delinear y repasar la copia. El segundo es la técnica del papel transparente, colocando en el petroglifo a reproducir una lamina delgada de papel plástico, también fijada con cinta adhesiva para, con un marcador indeleble (preferiblemente negro) comenzar a calcar la silueta y forma del petroglifo a reproducir. Dado el estado de conservación de la manifestación rupestre, muchas veces sus surcos se encuentran desgastados o irreconocibles, para ello debemos auxiliarnos del tacto, y con la punta de

los dedos explorar sus diversos surcos para así dibujar una representación lo más fiel posible.

La última técnica, no así la menos importante, consiste en dibujar la manifestación rupestre directamente en un cuaderno de notas de campo, tal y como las percibe el investigador, es decir, de modo artístico. Sin prestar mucha atención a sus dimensiones, con una escala proporcional aproximada. Esta forma de dibujar es la única que debe ser empleada cuando se trata de pictografías o pintura rupestre. Se debe evitar a toda costa el contacto directo con los pigmentos pictóricos de la manifestación. Método que he empleado junto con la fotografía digital en las pinturas estudiadas en la sierra coriana.

Un exhaustivo estudio de los petroglifos y su posible simbolismo nos puede entregar una acertada, o al menos, una aproximada representación de su mensaje iconográfico. Es decir, una interpretación de lo que ella representa. Para ello debemos recurrir a múltiples disciplinas; historia, arqueología, antropología, etnografía, astronomía, arqueoastronomía entre muchas otras. Se debe estudiar concienzudamente según su contexto. Así, por ejemplo, si encontramos manifestación rupestre de símbolos cuyo dominio sean figuraciones astronómicas (asteromorfos), es de entender que posiblemente nuestros ancestros los plasmaron como mensajes atribuidos a lo que percibían en la bóveda estrellada, claro está, mezclado con su cosmogonía, sus deidades, mitos y costumbres. Entonces podría ser empleado el estudio arqueoastronómico para intentar dilucidar y decodificar sus mensajes antiguos. De esta manera presento algunos ejemplos para nuestros lectores sobre los petroglifos registrados e interpretados en Paraguaná. El contexto astronómico será estudiado en detalle en otro ensayo, en otra entrega.

Representación de una deidad telúrica (Dios caquetio del Sol) fecundado la tierra por medio de la luz seminal mostrada en forma de falo, con propiedades fecundativas y procreadoras. Glifo encontrado en la estación Capubana. Cerro Santa Ana.

DEIDAD ATABEYA

En la falda sureste del Cerro Santa Ana se encuentra emplazado en su suelo un inmenso soporte lítico de nombre; La Piedra de Siraba, con 3,86 metros de largo por 2,20 metros de ancho conteniendo en su superficie un aproximado de 25 petroglifos. Algunos representan figuraciones de animales (zoomorfas): rana, jaguar, anfibio, 3 aves, lagartija y una tortuga marina (quelonio), otras astronómicas (símbolos de estrellas) y geométricas; rombos, rectas y cuadrangulares. Según la orientación y posición de la inmensa piedra el petroglifo que destaca, por colocarse encima de todos ellos es una figuración hermosamente tallada de la rana. Puede también apreciarse, que de ella surgen posturas de huevos que bañan o esparcen a todos los elementos de la piedra.

El simbolismo de una rana en el ideario iconográfico de nuestra cultura originaria, es la representación de "ATABEYA", la diosa de todas las diosas, la madre de las aguas, quien controla los ríos y lagos de la tierra; asociada a las ranas, [3] ya que el apareamiento de estos anfibios marca el comienzo de las lluvias. También llamada Atabex, o Atabeyra. Siendo entonces una Diosa que representa la femineidad de la tierra, como la madre creadora de todos los Dioses, según nuestra cultura originaria Arawaca/Taina. No es una casualidad que en nuestra cultura actual se puedan observar esculturas o estatuillas de ranitas de cemento o yeso, ricamente adornadas y pintadas, posadas en nuestros jardines. Más que un elemento decorativo, representa un conocimiento

ancestral conservado, que aun con el pasar de los tiempos permanece en nuestro legado, un símbolo mágico, que para muchos ayuda a mantener verdes y "bonitas" las plantas del jardín.

La representación de esta diosa a través de petroglifos es encontrada en muchas estaciones rupestres en todo nuestro territorio, desde una pieza monolítica emplazada cerca de la rivera de un río o quebrada, en las orillas de un lago, o bien en lo alto de una montaña. En el estado Falcón, hasta donde se tiene conocimiento, se han encontrado tres estaciones de petroglifos referentes a esta deidad: uno en San José II, en la sierra Coriana (A), la cual he tenido la oportunidad de visitar y realizar su respectivo registro, y dos en la península de Paraguaná; uno en la quebrada de Chirache-Buenevara (B) [4] y el otro en la falda del Cerro Santa Ana en Siraba. (C)

Efectivamente, antes de la llegada de los invasores españoles, y de la imposición de su religión cristiana, ya nuestros originarios contaban con un panteón de deidades y espíritus que los resguardaban, abastecían, castigaban... En fin, sus cultos ancestrales. Esto es un conocimiento ancestral que puede chocar a cualquier "Ultra-conservador" que desdeña y desconoce las figuras religiosas nuestras, producto del rico mestizaje cultural de nuestro pueblo; cuanto desprecio aun mayor para nuestras deidades ancestral. Quiéranlo o no, son nuestras deidades ancestrales.

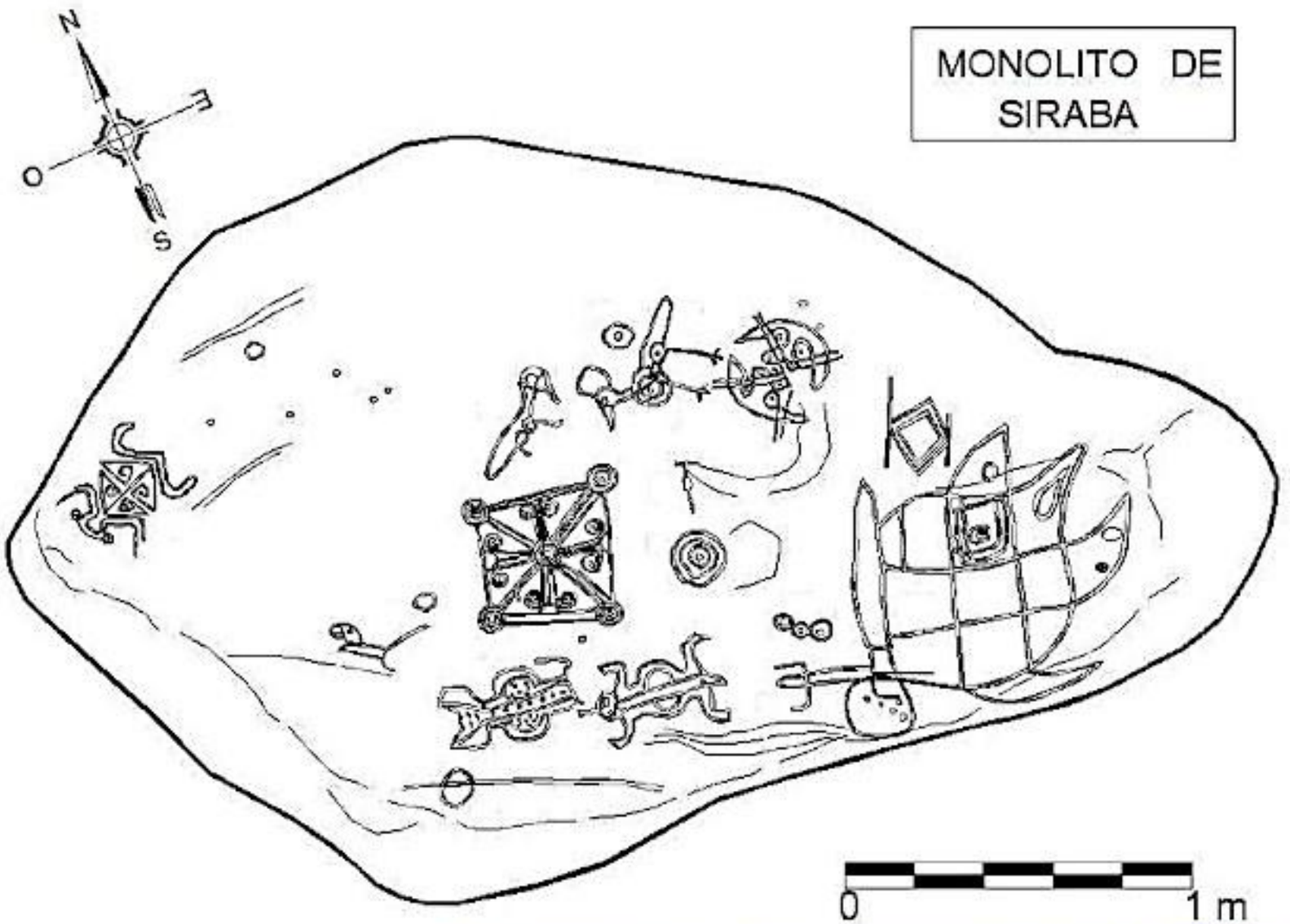
Otro buen ejemplo de ilustración científica de un petroglifo registrado e interpretado lo encontramos en la estación Capubana, en la falda sureste del Cerro Chamuriana. Un petroglifo bastante significativo, siendo una figura antropomorfa atravesada en su abdomen por dos largas flechas. El diseño de plumaje de dirección en su parte final define claramente, sin duda alguna, la representación de flechas. Podemos ver la imagen y darle una interpretación bastante aproximada, tal vez conferirle una única interpretación; el ajusticiamiento de un guerrero por una tribu rival. El investigador Miguel Acosta Saignes refiere en su libro: Estudios de

A B C

Etnología antigua de Venezuela (2014), que la tribu Caribe tenía como ceremonia ritual, una vez finiquitada una contienda bélica con sus adversarios (la tribu Arawaca del actual estado Falcón) tomar los prisioneros y practicarles un "Sacrificio Gladiatorio". Siendo ejecutados mediante el lanzamiento de flechas. El petroglifo muestra claramente a una persona afectada por dos flechas que atraviesan su cuerpo, sin ningún tipo de arma en su mano como medio de defensa (macana, escudo, lanza, flechas, hacha), lo que hace inferir el ajusticiamiento de un prisionero de guerra.

"Entre los Caribes de Venezuela practicábanse dos ceremonias de parentesco indudable con otras mesoamericanas. El flechamiento de los prisioneros vivos, llamado Tlacacaliliztli por los Aztecas, se halla entre los Caribes. También puede señalarse, sin duda, un procedimiento semejante al llamado por los cronistas de México,

"Sacrificio Gladiatorio".



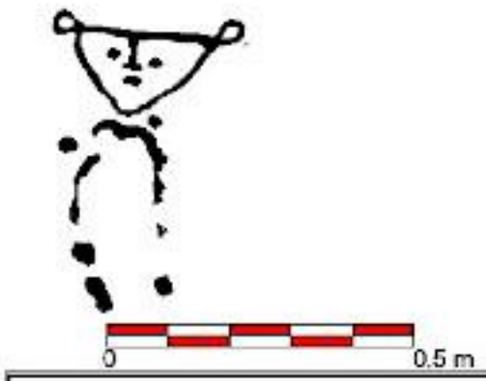
[1] Las que estudiaremos en este artículo, pues también existen los Geoglifos o representaciones gigantes como por ejemplo; la "Rueda del Indio", en la fila de Olivita, las construcciones megalíticas entre otras. En el estado Falcón recientemente fueron descubiertas un total de 17 geoglifos, siendo el arqueólogo Felipe Torrealba quien lidera las investigaciones. Entre las figuras destacan: geométricas, figuras zoomorfas de aves (loro), un pez y un morrocoy, fitomorfas (formas de plantas). Son similares a otros geoglifos encontrados en Nazca, Perú y en Titicaca, Bolivia.

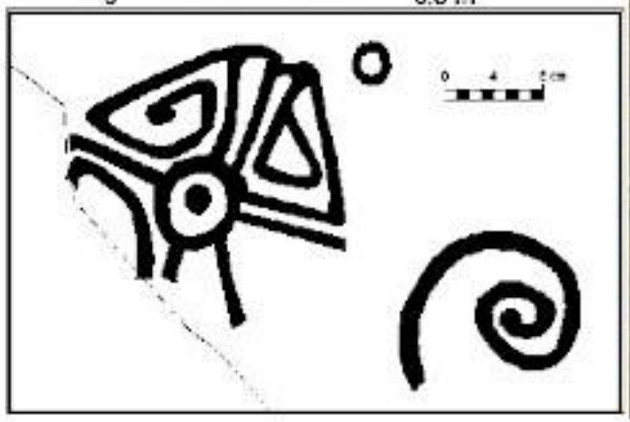
[2] Piedras Parlantes de Siraba (2013). Piedra de Misaray; Calendario perpetuo lunisolar (2016) Cielo Ancestral (2018).

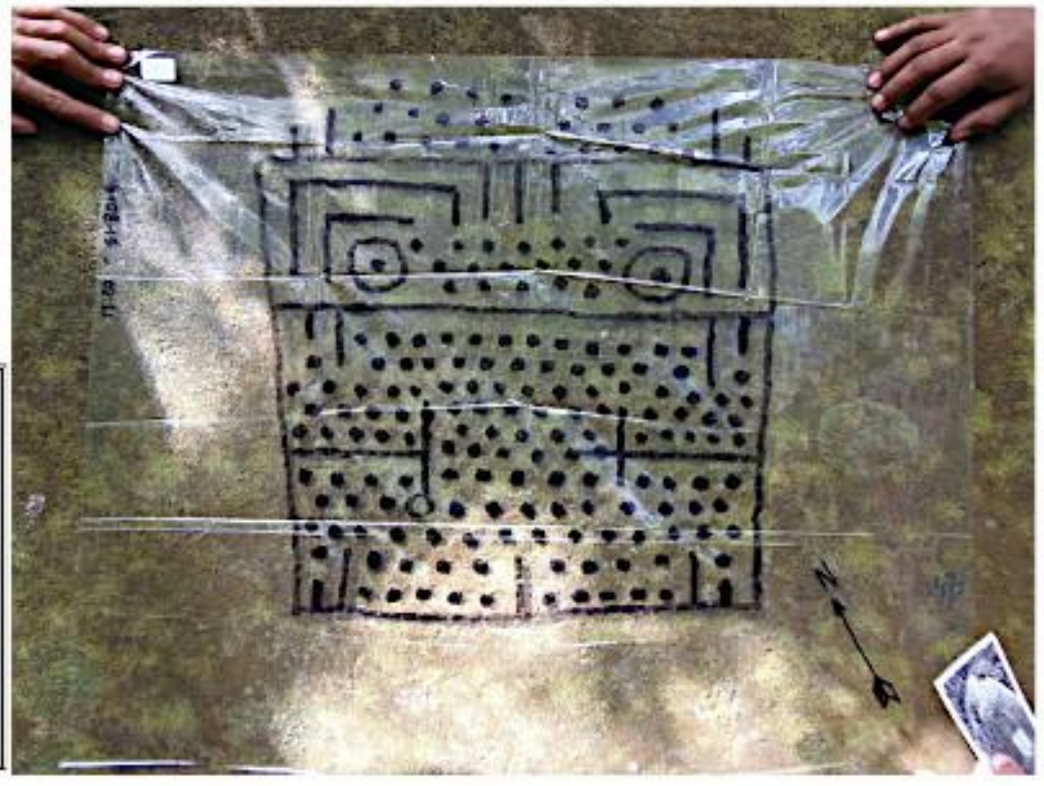
[3] Acasio E. Piedras Parlantes de Siraba (2013). Capítulo VII. P.127.

[4] Imagen obtenida del ensayo "Registro y documentación de los petroglifos de la quebrada de Chirache-Buenavara, Estado Falcón." Del investigador Zavala Reyes Miguel. 2015. Boletín Antropológico. Año 33.N° 90. Julio-Diciembre 2015.

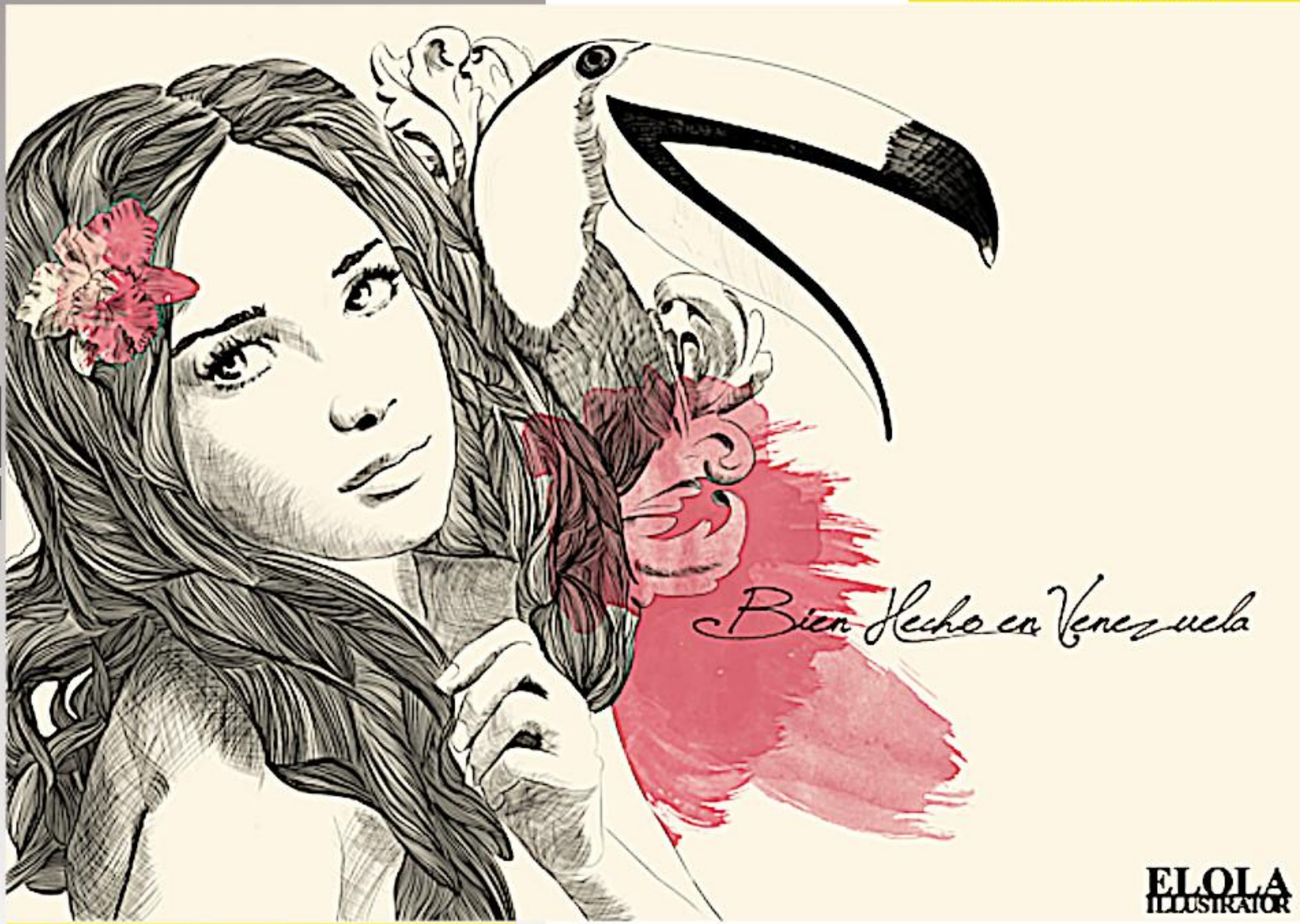
[5] Miguel Acosta Saignes. Estudios de Etnología antigua de Venezuela (2014), p.195.







GALERÍA HALLACO



Bien hecho en Venezuela, de Alfonso Elola.

MUESTRANOS TU TRABAJO.

Si eres un historietista e ilustrador, esta sección es el lugar adecuado para mostrar tus trabajos. En cada número presentamos las mejores obras creadas por nuestros colaboradores. Envía algunas de tus creaciones a nuestro correo acasiooe@gmail.com para que sean exhibidos en algunas de estas secciones: Galería Hallaco, Galeria FanArts, Diseño del personaje, Bocetos y caricaturas.

Envía siempre con la imagen un archivo de texto que contenga los datos siguientes:

-Nombre
-Coordenadas de tus redes sociales.
-El titulo de cada imagen.
-Información de cómo se creó la imagen.
-El software empleado en la imagen.
-Un poco de información sobre ti. Será suficiente con que nos envíes un texto de entre 200 y 300 palabras.

Colabora con nosotros.

Chica naranja escuchando música, de Dilianny Acasio.
Software empleado: Ibis Picture.
Hardware utilizado: Galaxy A01 Core.

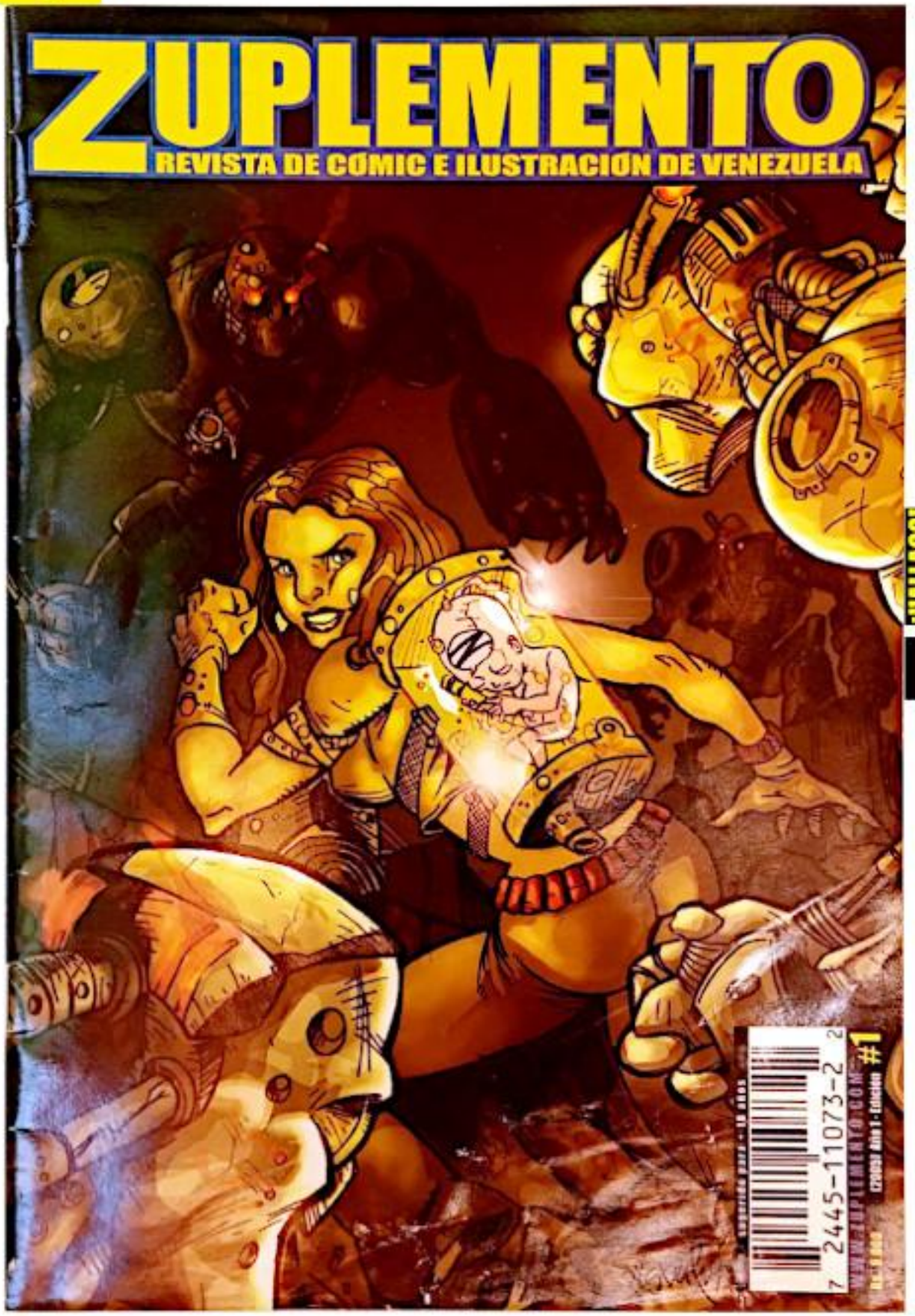
GALERÍA HALLACO

GALERÍA HALLACO

Sin título, de Alcides Marcano -DAM.

1

2

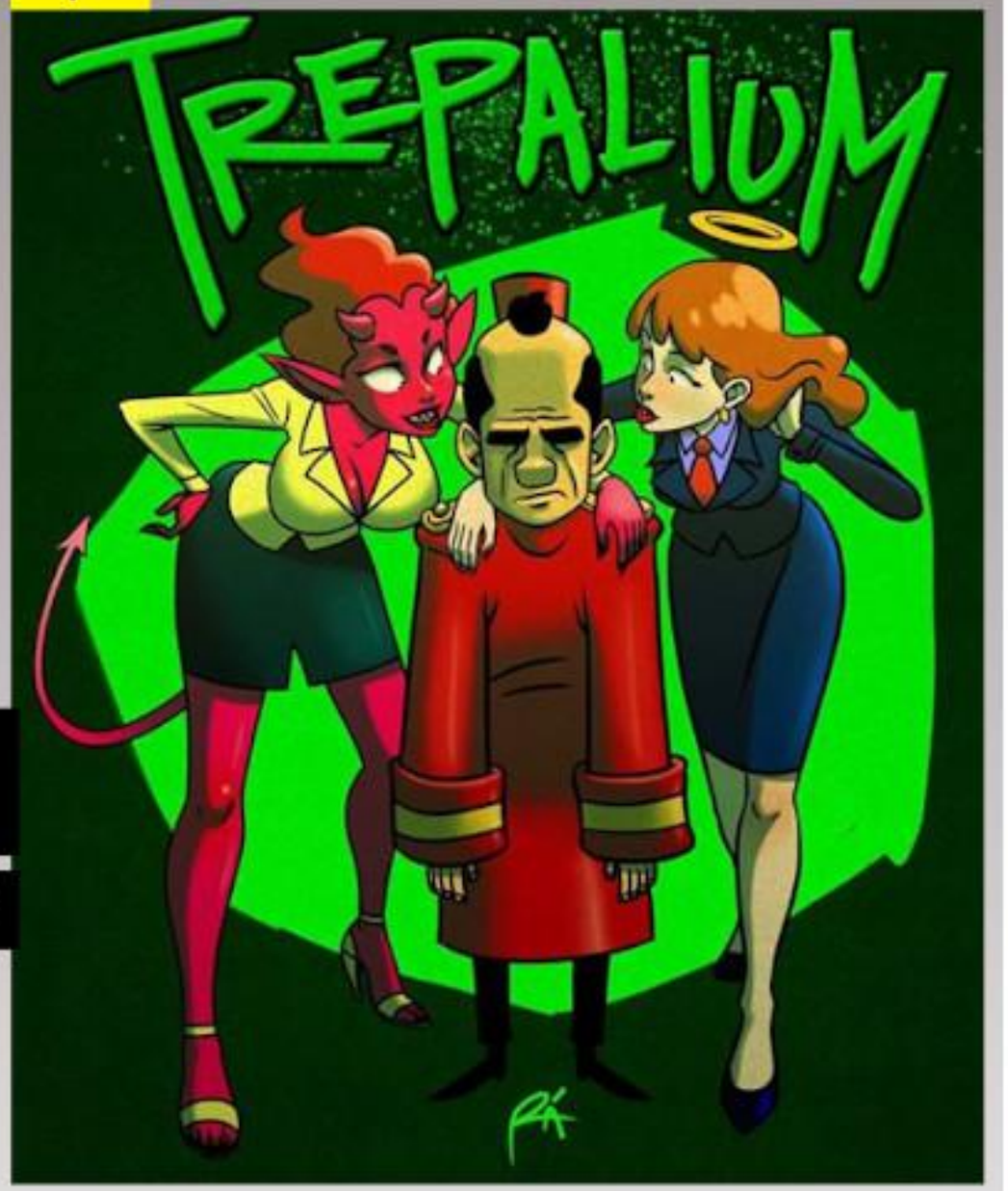


1- Portada del cómic La noche de Prometeo (2015), basado en un cuento de Wilfredo Machado. Adaptación e ilustración César Mosquera. Editorial el perro y la rana.

2- Portada del primer y único número de Zuplemento Revista de cómic e ilustración de Venezuela (2005).

GALERÍA HALLACO

1

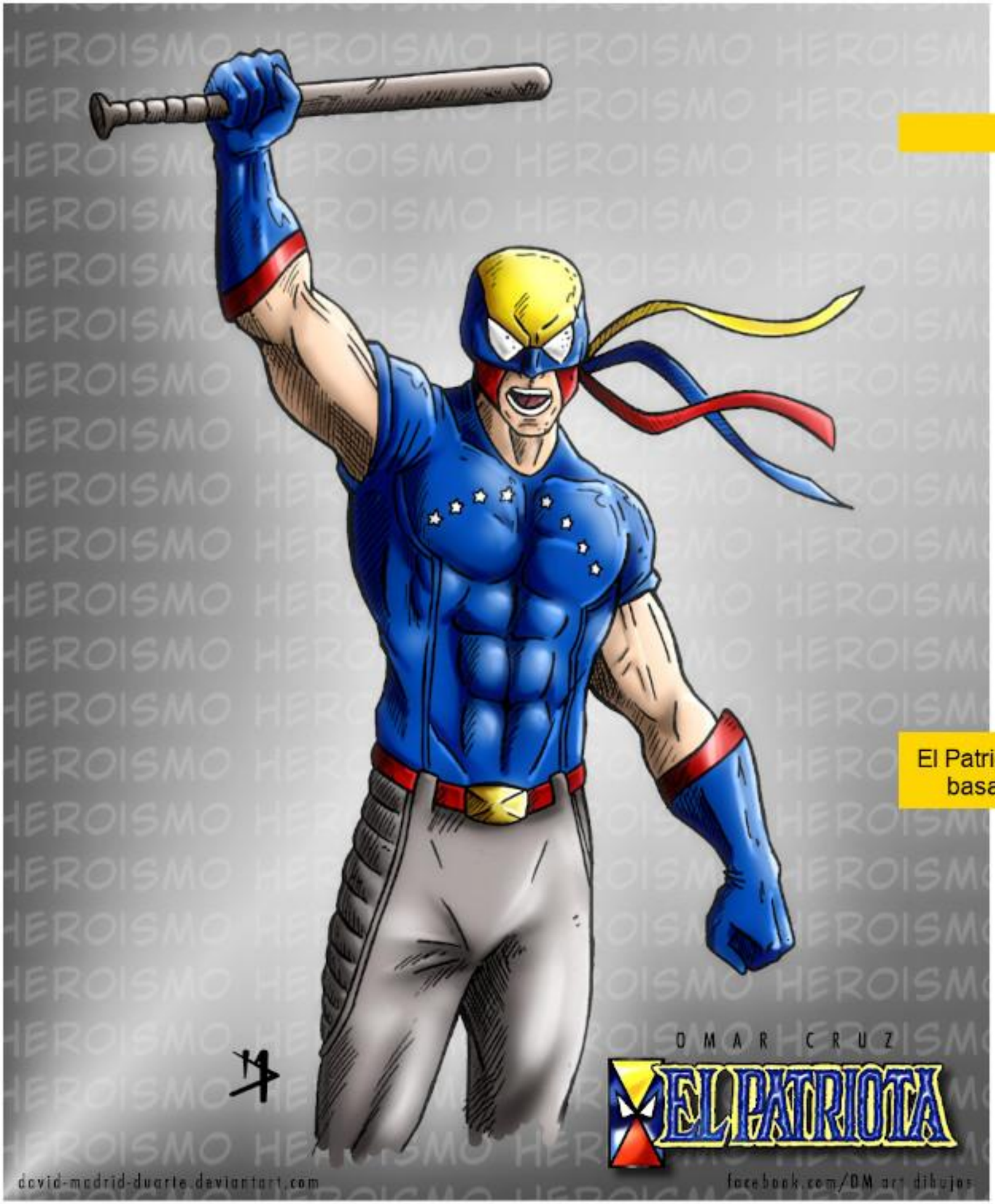


1 - "Trepalium", de Romulo Antonio Díaz -Rá.

2 - "Gytroide", de Galez´sCovert.

2

GALERÍA FANART



El Patriota. Fanart de Jesús David Madrid Duarte, basado en personaje gráfico de Omar Cruz.

GALERÍA HALLACO

1

1- Arte diseño de portada LP "La música de un solo pueblo. Volumen 2." Dibujo de la portada: Original de Andres Salazar. "Imaginero cierrista" 1980.

2

2- Arte diseño de portada LP "Las paticas de la abuela", de Caramelos de cianuro. Idea, diseño e ilustración de portada: Pablo Martínez. 1992.

ARTE PORTADAS DE LONG PLAY

1

2

1- Arte de patineta Cazadora de monstruos, de Acasio.
Software utilizado: Blender, Gimp.

2- Alex, de Reinaldo Quintero -Reiq.
Software utilizado: Photoshop.

GALERÍA HALLACO

1- ¡Oh, No!, de Andreina Zambrano. Ilustración publicada originalmente en la revista Ciudad CCS, edición Nº 170.

2- La última rubia, de Rebeca Roca. Ilustración publicada originalmente en el libro Relatos pioneros de la ciencia ficción latinoamericana (2015), de Daniel Arella. Editorial el perro y la rana.

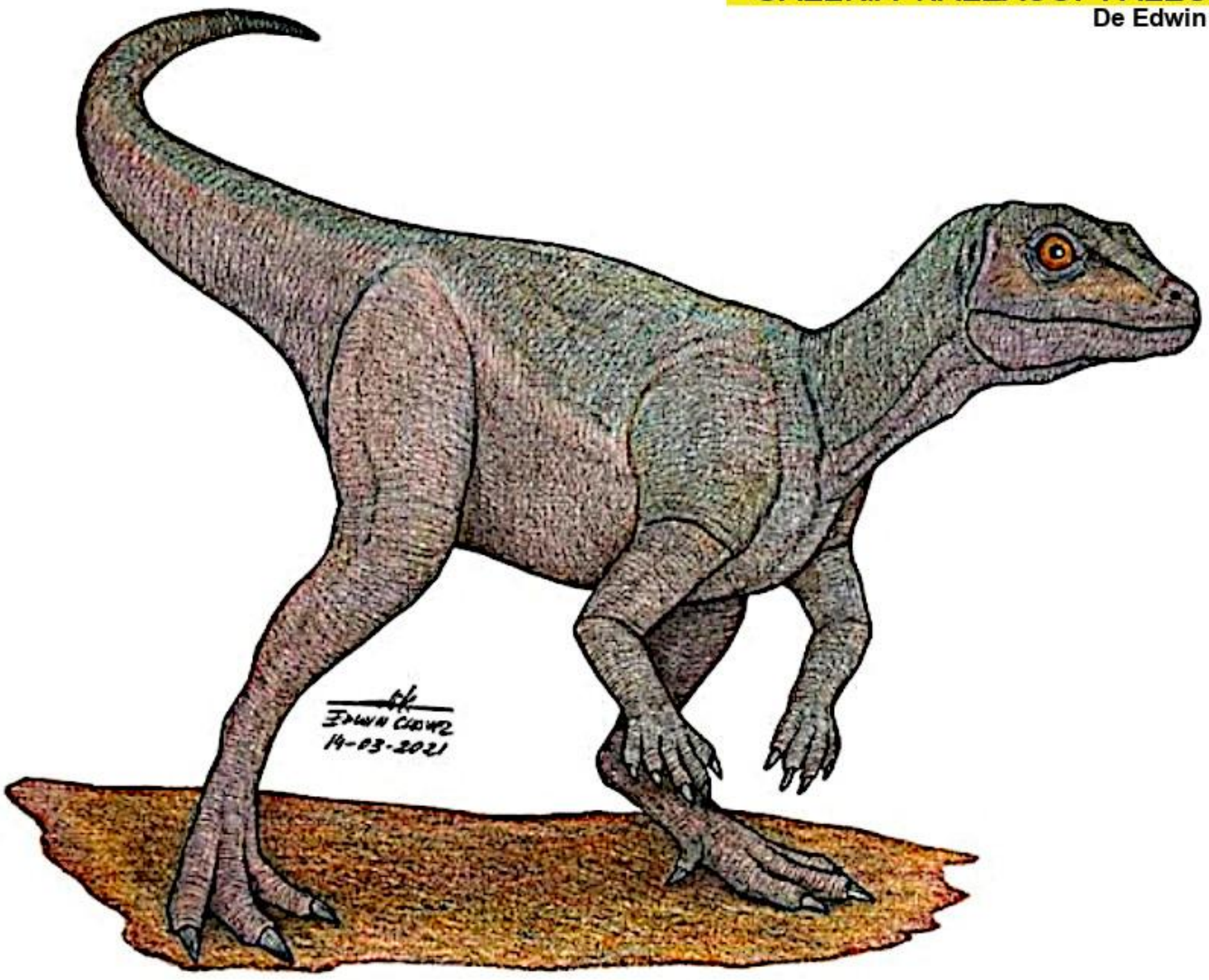


Ilustración del dinosaurio *Laquintasaura venezuelae*. Autor: Edwin Chávez, marzo de 2021.

Illustration of the dinosaur Laquintasaura venezuelae. Author: Edwin Chávez, March 2021.

DISEÑO DE PERSONAJES

Diseño conceptual del personaje José Gregorio Hernández para el cómic "El médico de los pobres". Ilustraciones: Acasio.

GALERÍA ARTE URBANO.

Un espacio para el graffiti y el muralismo.

Graffiti de Ache Roja.

REVISTA

¡HALLACO!

MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

Estado Falcón. Venezuela
2022